

游戏十年
是工作，不是理想



Match 3游戏的逆袭
专题：从《魔林迷踪》到宝开发家史

05月中
本期零售价
￥10

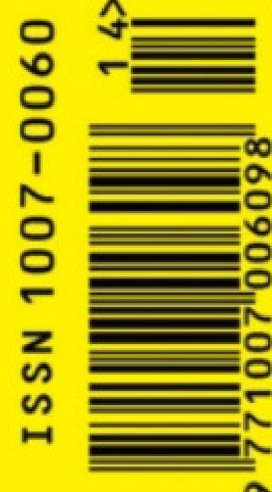
Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第331期

大众软件®

电脑应用 娱乐的 选择



深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。



ISSN 1007-0060
14>
9 771007 006098



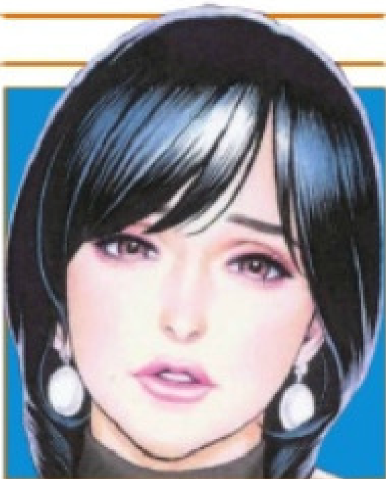
本期重磅专题：

特稿：游戏中的“苏联形象”

缝缝补补又三年——“EVONY”的前世今生



本期攻城略地
刺客信条Ⅱ



责编手记

“我知道他在字里行间透着‘其实小明是旷工回家玩《战神Ⅲ》’这层恶毒的潜台词，但当时我已经因为疼痛失去了人类基本尊严，所以才忘了在出版前逼他修改一下。”

这个月，我很痛。

如果疼痛可以转变成超能力，我现在一定可以飞翔在地球与太阳的拉格朗日点上收集一点心形陨石为以后把妹做准备；如果疼痛可以转变为知识，我现在一定可以坦然站在诺贝尔各种奖项领奖台上害羞地说一句“感谢国家”；如果疼痛可以转变为容貌，我现在一定已经成为《泰晤士报》的头版头条：小明让世界忘掉犀利哥。

可是，疼痛只转变成我的眼泪……

正如地穴领主在上期责编手记所说，上个月我就痛了一回，我知道他在字里行间透着“其实小明是旷工回家玩《战神Ⅲ》”这层恶毒的潜台词，但当时我已经因为疼痛失去了人类基本尊严，所以才忘了在出版前逼他修改一下，请放心，由此给诸位带来的损失，我会让他以金钱形式作出补偿并代替诸位把它花掉。哦对，《战神Ⅲ》还真是不错，说起来这个游戏，你知道不知道……啊，失态了，我们继续。

我得了一种很奇怪的病——痛风。我认为这是一个很内涵的名字，因为这种病的症状就是“痛”，然后人就“疯”了……到底有多疼呢，就好像把一只脚放置在重300公斤的岩石下，然后突然走来一个拿着大榔头的人告诉你，他准备用这块石头试一试作用力与反作用力的相互关系并且毫不犹豫说干就干！虽然我没有钢铁般的意志力，但依然是一枚打针时眉头都不皱一下的好汉，如果是漂亮的女护士持针，我还能露出一丝微笑呢！但就是这样顶天立地、花别人钱眼都不眨的我，在痛风面前，被轰至了渣。

“患难见真情”这句话说得真对，在我痛不欲生时，MerlinPinkstaff发来了一条短信，是这样写的：“听说你截肢了啊？截的哪条啊？”（你说哪条啊！）地穴领主在QQ上留言说，“我给你推荐个轮椅，美！”并且真的给我发了一个出售轮椅的页面（你到底花了多少时间来寻找这个页面啊！）。要说还是蓝星爷爷心地善良，他只是真诚地问我，“去不去吃烤羊腰子？”（内脏是痛风的绝对忌口，而蓝星对此了如指掌）

我将这些善意都一一珍藏在了心底，我想这就是传说中“真善美”的种子，我会用心去浇灌，像爱护眼睛那样保护起这份心情，等它结出丰硕的果实，我会第一时间让所有我惦念的人一起分食。

总之就在这种状态下，终于挨到出片前夜，依稀记得凌晨2点，我坐在沙发上哆哆嗦嗦点上一根烟，用一只脚跳跃着（另一只因为疼痛根本沾不了地）拿来一瓶矿泉水，漆黑的夜，昏黄的灯，一丝青烟缭绕，这时电脑里的MP3正好放到《星间飞行》，我一下想起那些随歌起舞的少女们，你看那一条条修长的大腿……不是，你看那一双双灵活的双脚，再看看我这只疼得让人想割了它的病脚，还让我怎么去追逐青春的尾巴啊！这岂不是一下就要落后到更年期了啊！我还没有结婚啊！教练我还想去高中校园天台上和女主角一起吃午餐啊！

我终于失声痛哭。

以上就是“我不开心你开心”系列，希望我的痛苦，能给大家带来幸福。

（嗯，最后是“责编手记大家谈”环节……）

MerlinPinkstaff：你太阴暗了！

滴血领主：没错！太阴暗了！

小明斯基
psychoo@popsoft.com.cn

你即将看到的强力作者与强力文章有：



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 赵绮也
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话 010-88135604、88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年05月08日
定　　价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美时空

P70 深度游戏重点推荐
幽灵小队——未来战士



P38 在线争锋重点推荐
我是叫兽兽兽兽

当这样一个充满杯具的故事摆在你面前时，如果你碰巧拥有这么一副眼镜——戴上它，你就能吸收两米以下的氮磷钾，还能让非洲农业更发达，你会拒绝它吗？。



P41 在线争锋重点推荐
国产网游开始“发蒙”

尽管国产网游总是被人诟病，但去年300亿的市场却不是科幻小说。“在韩国游戏中杀出一片天地”这件事，确实存在，但这个势头，已经消失了。

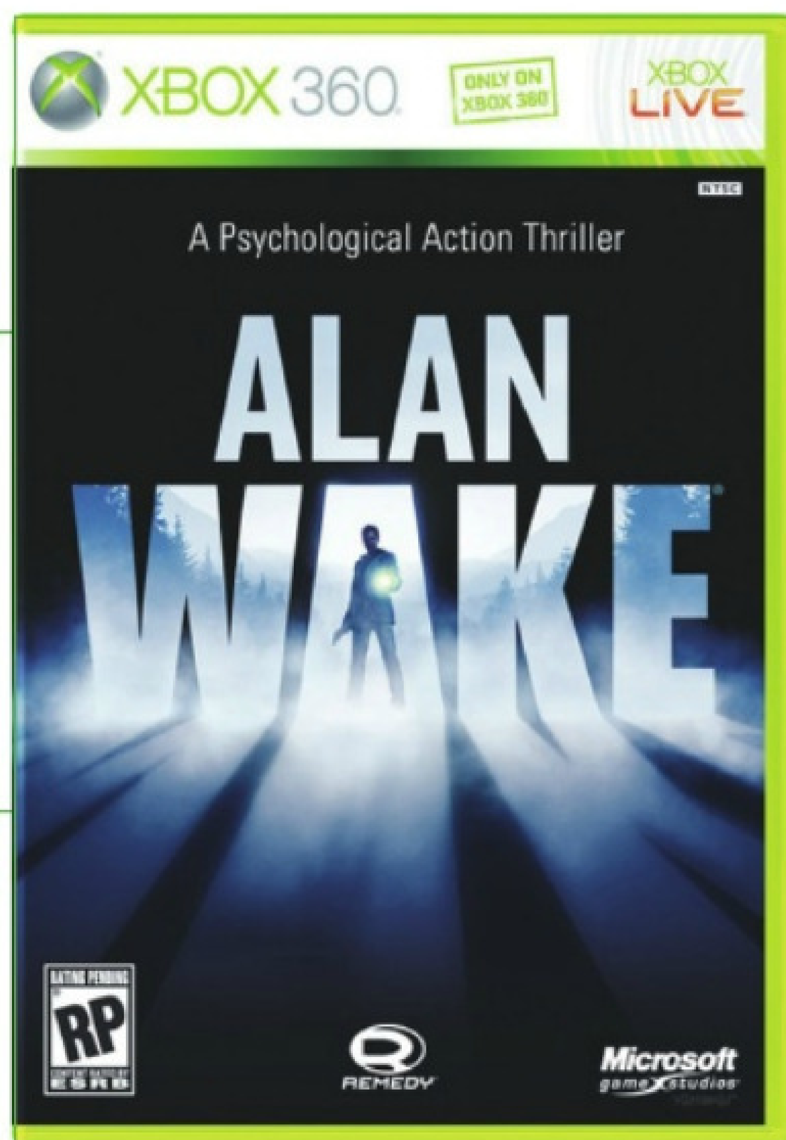


P131 评游析道重点推荐
Match 3游戏的逆袭

回过头来看这两款优秀的Match 3游戏，除非花大量的时间提高熟练度，否则大部分玩家只能面临Game Over的窘境。不得不说，这是所有Match 3游戏的尴尬。

我们是个小厂，就50号人。

——关于《艾伦·威克》（Alan Wake）是不是由Xbox 360独占的问题，开发商Remedy Entertainment一直在不停地解释，最新的解释就是这句话。这事儿可真是越描越黑了：微软此前曾经确认这款游戏的PC版被取消开发，Remedy曾用“尚未考虑”之类的字眼搪塞玩家，而现在又抛出了“人少论”：“我们只够集中精力在一个平台。”



这是个才华横溢的工作室。

——4月2日，SEGA公司发言人称赞其旧金山工作室（Sega Studios San Francisco），随后宣布这家工作室就地解散，并祝愿所有员工“今后一切顺利”。该工作室过去的作品包括《战斧——野兽骑士》（Golden Axe: Beast Rider）、《兽王记》（Altered Beast）以及《钢铁侠》（Iron Man），外界推测，SEGA关闭这家工作室的原因是因为这些作品的表现和销量都很差劲。

我认为这都是外行的呱噪，他们随便看一眼就会说：“这东西真是害人。”

——“暴力游戏专业户”IO Interactive的游戏总监Karsten Lund让那些张口闭口都是暴力的人闭嘴。他说：“要这么说，游戏史就是一部暴力史。就算国际象棋也是杀来杀去。游戏是一种体验，让你有机会体会和现实中不同的生活，而不需为结果负责。每个游戏都这样。”

如果他们一直在解雇高层，那么（离职）就会是一个趋势。

——Jason West认为Infinity Ward剩下的那些人也待不长。自Jason West和Vince Zampella于3月初离开Infinity Ward后，已有多名开发团队骨干成员从该公司离职，或加入新工作室，或暂时未宣布下一步的计划，Jason West和Vince Zampella已经成立了新公司Respawn Entertainment。他们说，游戏就是自己的血液，为了新游戏他们一刻也不想停歇。

我发誓，你们肯定能玩到《植物大战僵尸2》。

——PopCap Games的联合创始人John Vechey向Kotaku网站透露了这一消息。但问题是，他给出的发售时间预期是“未来1～10年”。



松原健二算哪颗葱?

——1UP.com在一次对俗称“硫酸脸”的制作人板垣伴信的采访中，用颇为挑拨的语气问了这样一个问题：您听说过光荣社长松原健二公开表示过“板垣伴信绝对没有被我们雇佣的可能”这件事吗？您对此有何感想？板垣伴信的回答是：“我一直非常敬重襟川阳一（光荣公司的创始人）先生，他开创了模拟历史战争这个游戏类型，但是，这松原健二算哪颗葱？我从来没考虑过为光荣工作，我并不关心他都胡扯过什么。”

总之，眼下要做的就是做出几款评分在85分以上的游戏，我们不能指望通过公关实现这个分数。

——SEGA West总裁Mike Hayes在近期接受采访时总结了之前SEGA旗下知名品牌后续作品开发的情况，比如“老品牌越是受到玩家认同，我们就越需要在后续作品中做得更好，《世嘉拉力》系列的新作就是因此获得了成功，但同样知名的《战斧》系列的后续作品却并不是一部优秀的作品。”他同时公布了近期SEGA的品牌续作开发计划：“在对知名品牌进行后续作品开发之前，我们必须确定自己拥有足以对得起游戏品质的技术水平，我不能确定下一部作品会来自哪个系列——是《怒之铁拳》还是《疯狂出租车》，总之，眼下要做的就是做出几款评分在85分以上的游戏，我们不能指望通过公关实现这个分数。”

绅士们，掏钱吧。

——迷倒全日本宅男的Love Plus即将推出续作Love Plus+，完全摸透阿宅心理的制作人这次又在游戏中加入了更多能够把目标群体迷至神魂颠倒的内容，可以预见，在以美少女为卖点的诸多游戏中那些能令玩家欢呼雀跃的情节多会在该续作中出现，比如最近就公布了“日本学生的浪漫”——合宿，光是把画面放出来，就已经对宅们构成了必杀，有玩家将3张图片合成了一张，更是令观者头顶青天狂喜乱舞，有人当时就表示“就算你把3个女主角拆成3份儿卖，我也要来3张啊”。



Gayble!

——Fable III公布了一个比较离谱的系统：通过在线游戏，可以实现与自己的合作伙伴结婚并产下后代——唯一的问题是，公布这个系统的时候，官方对“性别”遮遮掩掩，只留下一句震撼人心的广告语：让你的好友怀孕吧！嘿，跃跃欲试的阿宅们醒醒：玩这游戏的每10个玩家里保守估计起码得有8条糙汉吧……考虑到这一残酷的现实，有些玩家由衷地使用“Gayble”一词对这个离谱的系统进行了谴责，当然，也有乐观的玩家表示“反正是发生在网上的事，我才不管对方是男是女，至少这次不用跟游戏里那些造型丑陋的NPC结婚了……”



她的行为跟外界的人物和社会几乎没有任何联系，完全没有任何实际意义。

——专业的、客观的（他说是就是）Benjamin Richard "Yahtzee" Croshaw是一个欢乐的游戏评论家，他创作的“零标点（Zero Punctuation）”游戏批评系列视频以连贯畅快的语言风格、有趣的动画形象和独到的批评角度广受欢迎，不久前他把准星对准了《最终幻想XIII》，对其中被塑造为“卖萌专家”的香草大放厥词，该角色的“脱线”表现显然无法讨好这些“不懂什么叫做萌”的外国玩家，不过话说回来，“萌”虽然是件好事，但并不是说“萌”就能可以掩盖所有问题啊，他对这个角色做出的这句评论被一些玩家称赞为“精辟”“中肯”，好吧，香草的行为确实跟外界的人物和社会几乎没有任何联系且完全没有任何实际意义，但是，她还是很萌的……

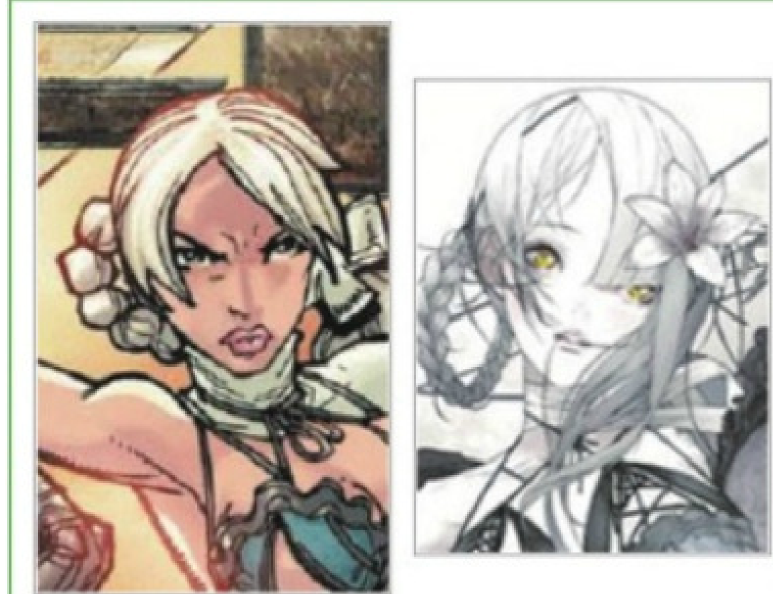


你们应该为微软没选择去做医疗器械而感到庆幸！



——nofussreviews.com向大约50万名家用机玩家进行了调查，统计各家用机的故障率，统计结果显示Xbox 360的故障率高达42%，尽管微软在2007和2009年分别对Xbox 360主机提供了3年的“三红”及E74错误保修，且每年需要在售后服务上的支出高达10亿美金，但修理毕竟无法解决故障率高的问题。有玩 家对此表示“做软件的厂商做出的硬件质量本来就不可信任”，还有玩家表示“微软没去做那些一旦发生故障就要人命的产品已经是对人类的仁慈了！”

诶呦喂……他们到底有多喜欢香肠嘴啊！



——为了推广Xbox 360版的NIER，史克威尔·艾尼克斯特别请美国漫画家创作了一套以游戏为主题的漫画，不出预料，美漫这种艺术形式是绝对不会因原作而改变自己的粗犷风格的，结果玩家们就看到了一个香肠嘴的女主角（好吧，其实并不是纯粹的女主角，因为这个角色被设定为双性人……）有很多玩家对此表示不满，同时还有美漫爱好者表示“你们这些被日式人设洗脑的家伙怎么能理解这种野性美！”



PC Gamer


Gamespot.com



Gameinformer.net


VG chartz.com


IGN.com

PC Gamer
《孤岛危机2》
2010.03

摆出要将人类赶尽杀绝姿态的外星人们对纽约发动了噩梦般的攻击。由于被怪兽袭击，纽约变得支离破碎。到处是人类腐坏的尸体。敌人可能出现在倒塌的高层办公楼中，也可能冷不防从地下道里钻出来……但是，游戏的主角可不是吃素的！等着瞧吧，敌人们！这次的新一代纳米战斗服能让玩家同时实现多种技能——可以在极限速度状态下，从一幢大楼顶层跳到隔壁楼顶；也可以在极限防护状态下长时间抵御敌人进攻，然后用“极限火力”豪快地将敌人轰杀至渣。Crytek在“空间自由度”方面做出的努力有目共睹，我们愿意下注：游戏中的曼哈顿之旅一定十分精彩。关于游戏的画面：如果有家用机玩家赞叹《孤岛危机2》中的摩天大楼建模精美，PC玩家们就可以笑了：因为在体验家用机平台的《孤岛危机2》时，你不用拉近距离观看那些高楼大厦。有且只有PC玩家能够完全享受到《孤岛危机2》在经过引擎优化后细腻精美到令人汗毛直竖的画面——没什么好说的，赶快攒钱去攒一台更新更强的PC吧。

Gamespot.com
虽然和《死或生》中的霞同名，但是很不能打呀！
2010.4.08

《质量效应2》中鲜活又有质感的角色们给游戏增色不少，不过4月6日推出的《质量效应2》首款DLC《霞——被盗的记忆》中的主人公“霞”却让玩家们有些失望。

霞是个没什么故事的盗贼，或者说游戏没给她什么展现个性的地方。游戏前半部分注重气氛渲染，淡化了动作和故事。后半部分的动作虽然完全达到《质量效应》应有的水准，游戏时间却太短，让人感觉完全不尽兴。

Gameinformer.com
《求生之路》的制作者—“海龟石”重新招兵买马
2010.03.17

在Valve因为《求生之路》赚的盆钵满满前，游戏是由一个名为“海龟石”的工作室进行开发的。这个工作室十分擅长在游戏中创造《反恐精英》式的感觉，这让Valve青睐有加。之后Valve就买下了这个工作室，将其更名为Valve South。

不久后，Valve South的加州分部被Valve的华盛顿总部纳入麾下，这导致Valve South自身人才缺失。

如今Michael Booth，“海龟石”的原CEO重新掌舵，正在为工作室吸收新的人才。虽然他们尚未透露打算开发的项目细节，但至少“海龟石”的重返令人非常期待。

VG chartz.com
为了孩子！英国部分学校用GTA的内容做教学用抽卡
2010.04.11

大人们终于发现，即使有各种各样的分级，孩子们还是在玩GTA这样的游戏。为了让孩子们知道什么是“和谐的现实生活”，什么是“罪恶的现实生活”，更重要的是知道什么是“虚幻的不靠谱生活”；一个为犯了谋杀和过失杀人罪的人们提供帮助的慈善组织连同当地警察局，在英国的一些学校里启动了名为“认清现实（Get Real）”的项目。

项目的工作人员把GTA以及动画《辛普森一家》里的内容做成教学用抽卡，给9~11岁的孩子们看并引发孩子们讨论。当孩子们觉得这些图画恶心而且表示“不想看到”的时候，这个组织的目的就达到了。

IGN.com
真的存在？Activision反诉材料透露《现代战争3》消息
2010.04.09

Infinity Ward创始人Jason West和Vince Zampella与原东家Activision对簿公堂一事无疑是3月业界热门话题。而最近Activision出示的反诉材料中竟然出现了关于《现代战争3》的消息，又将此案推向舆论浪尖。

原来在2008年3月，Jason West和Vince Zampella就与Activision签下协议，协议表明IW和Activision对“《现代战争2》以及IW开发的续作”拥有共同控制权。Activision在反诉中指出，如今Jason West和Vince Zampella拒绝提供协议，并故意耽误《现代战争3》的开发，就是为了在和Activision的纠纷中得到更多好处，同时也是为离开Activision单飞增加本钱。

■原文：ign.com 翻译 亚勒

电子游戏中的死亡

电子游戏中，死亡无处不在，并且标志着玩家的失败。你的吃豆人死了，你的马里奥大叔死了，你的克劳德死了，甚至《模拟人生》中的人都死了……这都是因为你做错了什么。在人类还没有用电脑玩游戏的时候，游戏不过是人与人之间的战斗，一切只在输赢二字。

随着技术的发展，游戏变成了人与电脑的博弈，这时候“电子游戏中的死亡”这个概念才逐渐明晰。静态的棋盘或者桌面游戏在表达死亡这件事情上，可远远比不上那些可动的画面——在《太空人侵者》中，你的飞船在敌军的激光下灰飞烟灭；吃豆人在消失之前，会做出有趣的动作把自己吞掉；小青蛙们则是被马路上的飞车撞死……不过在游戏里，死亡通常和死亡本身没什么关系。游戏中的死亡说白了就是个谎言，而且是开发人创意无能的表现——谁让他们没有其他办法来告诉玩家“你失败了！”呢？

而就某些现代的电子游戏来说，死亡更像是“重启”。从这点来说，玩《生化危机》《战地——叛逆连队》甚至《战神》的过程本质上和玩《超级玛丽》差别不大。马里奥踩到库巴或者陷阱死掉了，只要还有命，就可以“原地复活”再来一次。这好比拍电影时候，导演叫了“CUT”，然后演员们就回到之前表情然后在毫无变化的布景下重演一次。当然，如果你足够幸运，还是能从死亡中得到一点教训的。比如按“X”键来躲避，又比如看到手榴弹提示时赶紧跑开而不是奋勇上前。

这种情况下，游戏中的死亡变成了学习工具。死亡让玩家们有机会记住敌人的位置，攻击速率还有关卡设计等等，从而能为挑战做好准备。当然，这样的“熟能生巧”是有代价的，你得忍受重复的敌人重复的关卡重复的陷阱重复的道具。直到你想把自己和游戏中的人物都掐死时，恭喜你，你不必再死一次了。

有一些游戏则跳脱了这个便捷的原地复活模式，把死亡变成了一个提高游戏难度的游戏步骤。角色死亡时并不会简单得原地复活，游戏会将角色置于死亡之前的境地——当然，装备全部丢失，死亡前的经验值和金钱也都化为乌有。你唯一收获的只有诸如“之前的做法不对！”这样的教训。

还有第三类游戏，在这些游戏里，死亡是永久并且不可逆转的。没有原地复活，没有满血回复医药箱，没有护士在那等着让你起死回生。在《火焰之纹章》中，角色一旦死亡就一去不复返，《暗黑破坏神Ⅱ》的专家模式也是这样。不过这些将死亡极端化真实化的游戏一般都有丰富的支线，这是为了让玩家们在重玩时不会感觉那么无聊。

当然，解决“游戏中的死亡”最简单方式莫过于“别让游戏太难以至于出现让玩家死亡的场景”。

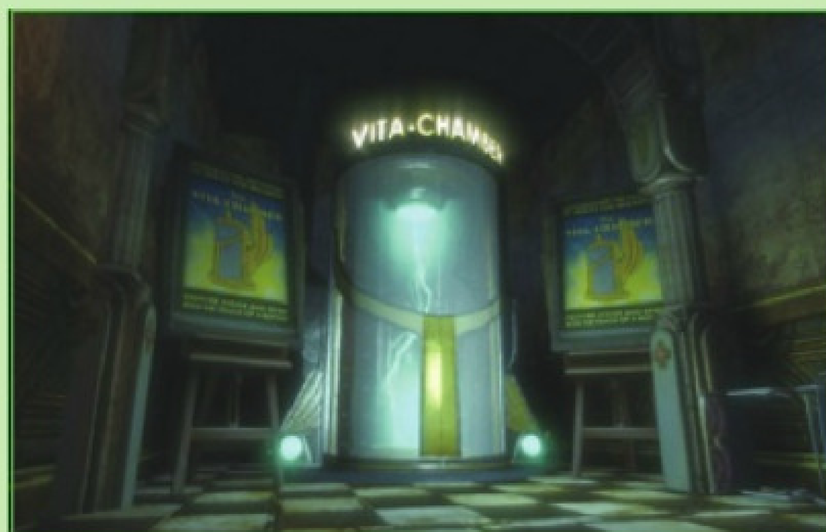
在《任天狗》这样的游戏中，玩家可能因为没养好宠物小鱼而不能解锁一项新技能，或者因为把爱狗的人们带去错误的宠物店而失去道具奖励。这些小小的失败会让最终能解锁的技能或者得到的道具变少——但是，你还是能和可爱的狗狗们尽情玩乐。《任天狗》这样的游戏特有的互动机制能吸引你不由自主重复进行游戏，而不仅是为了战胜困境反复游戏。

《生化危机5》里的克里斯被链锯僵尸抓住后的死亡动画看着确实很虐心，而当你在玩《凯恩与林奇》这样的游戏时，听到队友们死前撕心裂肺的呼喊时心里一定也颇不好受。但是这些场景能让我们的现实生活发生一丁点儿改变么？所以，有时当我想起《合金装备4》中Snake双膝跪地迎接死亡，Otacon不禁哭喊出他名字的场景，突然觉得这些画面不再让我心头一颤了。在经历这些死亡动画后，游戏仍然继续，人生依然继续，不是么？

游戏中的死亡之所以让我们感动，是因为玩家选择感动。游戏中的死亡之所以让我们愤怒，也是因为玩家选择愤怒。玩家们的选择让制作人们开发出各种各样的游戏，而也是由于人们对于死亡本能的恐惧，才让制作人们不得不用其他方式来表现死亡。死亡绝非在角落埋伏吓唬我们的幻影，更不是一次溃败或者提高游戏难度的步骤，死亡是现实的，阴暗的，永久的，是与每个人息息相关的唯一宇宙法则。只有我们正视死亡，才能“拥抱”游戏中的死亡。P

“Death in games generally has nothing to do with death. It's a lie based on a creative inability to communicate player failure in a more honest way.”

游戏中的死亡说白了就是个谎言，而且是开发人创意无能的表现



在《生化奇兵》中，死亡更像是一条22惩罚性稍弱的“提高游戏难度的必经之路”



《寂静岭——破碎的回忆》又有着另一种特质。这次的寂静岭中没有格斗，你只有跑，不停的跑，否则等待你的只有死亡



真的会有人看到这些画面而不心头一颤么？

■上海 Naeb

印度游戏业简介

作为一个曾经的英帝国殖民地，印度得以成为软件外包业霸主的最大优势就是语言。在游戏行业，他们也充分地利用着这一点。所有规模以上的大型印度软件开发商都有海外分部或是外国市场的营销合伙人，而整个印度游戏业75%至80%的销售额和利润都来源于国际市场。

时至今日，在美国，数码娱乐行业已经是一个价值百亿美元的大市场。而印度自然也想染指这块大蛋糕。它正在试图成为游戏开发领域的一个一站式开发地点，所有的需求都可以在印度本国内得到满足。根据AC尼尔森的调查统计，2005年，印度的游戏市场总值还只有5000万美元，家用机和家用电脑市场大约分别价值3500万美元和1500万美元。大多数印度游戏软件的开发者将自己的目光聚焦于无线手持设备的游戏市场——5.5亿美元的预估市场总值让他们怦然心动。

作为一个曾经的英帝国殖民地，印度得以成为软件外包业霸主的最大优势就是语言。在游戏行业，他们也充分地利用着这一点。所有规模以上的大型印度软件开发商都有海外分部或是外国市场的营销合伙人，而整个印度游戏业75%至80%的销售额和利润都来源于国际市场。

软件外包行业是印度的一大支柱产业，这无疑为印度发展本国的游戏工业提供了良好的技术、资金和人才基础。外包作为游戏产业的一个发展方向，自然也得到了印度政府和相关行业的重视。

2006年初，一些印度主要的游戏公司宣布成立印度游戏产业贸易协会iGITA（Indian Games Industry and Trade Association），这是印度第一家游戏行业协会。创立成员公司总计有Dhruva Interactive、EA Asia、Hungama、Indiagames、Mauj、微软印度娱乐和设备分部、Mobile2Win、Paradox Studios、Small Device 和 Tinfo Mobile等11家公司。这是一个本土与国际游戏公司共同沟通与合作的平台。

EA亚洲区首席运营官表示：“今日印度的游戏行业正处于革命性阶段，成立行业组织将为本地及国际游戏公司、组织提供的交互平台。这将使印度更国际化。”

毫无疑问，这家行业协会的工作重点在于更快更好更高效率的构造以外包为主打的印度游戏行业环境，提供行业信息，积极鼓励外商对印度游戏市场投资，带动行业发展，为印度在国际游戏工业中占有一席之地而努力。

为什么选择印度？

面对全球化的浪潮，游戏行业正普遍遭受着减少开发时间、降低预算成本的压力，而占据市场主导地位的发行商和游戏工作室自然而然地将目光投向了研发外包市场，在这种需求之下，印度游戏开发者带着他们多年来积累的软件外包行业经验粉墨登场——印度有着优秀的程序员，他们也都非常熟悉和适应国际化的开发模式，这些优势都是西方游戏公司梦寐以求的——就算印度哥们儿的英语口语总是带着奇怪的口音也没问题。与此同时，印度本土游戏市场本身也在高速发展之中，这无疑也是印度吸引外国游戏公司的原因之一。

对于产品，尤其是文化类产品而言，整个发行渠道就是从产权方到消费者的一根长长的链条，包括了产权方、发行方、内容设计者、渠道方和消费者。在印度，大游戏公司更多扮演着发行方和渠道方之类的中间角色，真正向国际客户提供低技术服务和低成本解决方案的，是100多家小规模游戏工作室。大公司通过在小工作室和国际客户之间抽取佣金来壮大自己，然后以此为资本投入高端游戏研发，这些巨头从来不会以低成本作为卖点，也不会放下身段去做“不入流产品的外包”。

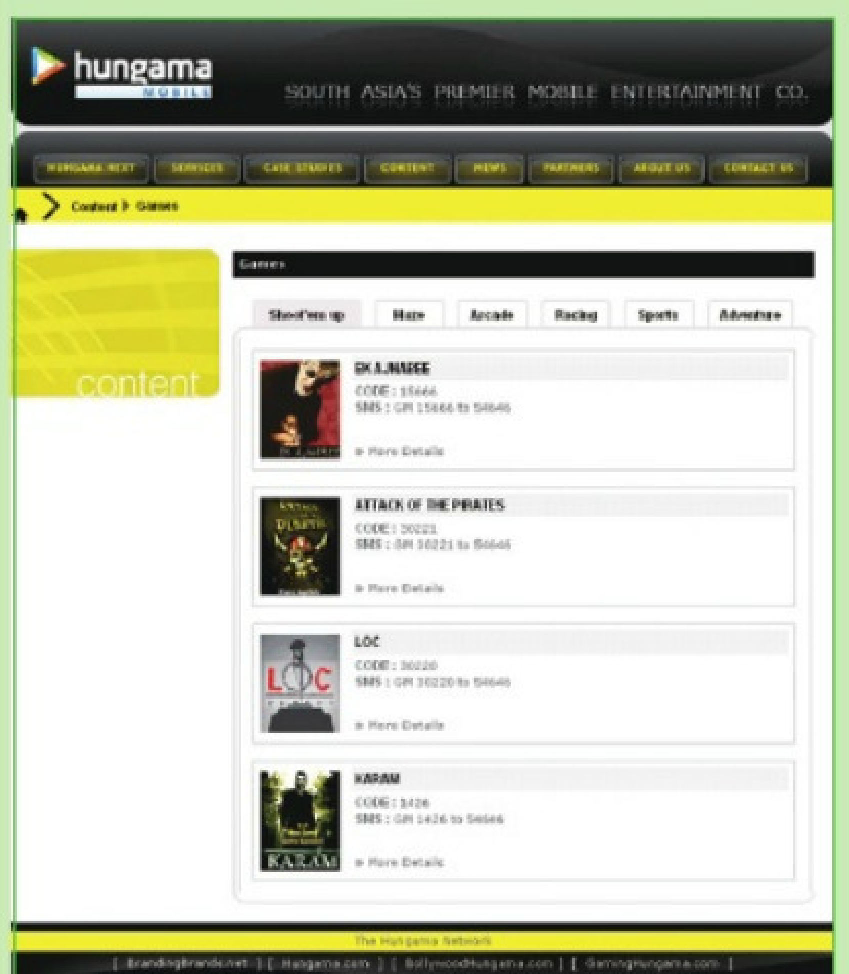
印度有数家研发团队成员数目在50名左右的大型游戏制作公司，同时还有百余家由5~10名开发者组成的小型游戏开发工作室，这些小型团队没有独立的接单能力，它们一直在为市场的主导者，如Indiagames、Dhruva Interactive、Paradox和Mobile2Win这样的大公司提供游戏研发服务。印度游戏公司的产品开发范围很广，从个人电脑和家用机游戏，到手机和在线游戏，几乎无所不包，甚至在索尼、任天堂和微软三足鼎立的家用机市场中，



由印度本土工作室GameShastra开发的游戏：Desi Adda: Games of India



印度本土工作室GameShastra的官方网站



hungama是一家手机软件厂商，产品中也包括一些游戏

印度也成功地为自己的游戏工业找到了虽然微小但却足以为本国公司提供养分的利基市场。

另一个为印度游戏行业提供强劲动力的因素是在个人电脑与家用机游戏中表现越来越突出的在线娱乐功能。欧美国家参与在线娱乐的玩家数量正在飞速增加，娱乐的在线化在客观上对游戏开发过程中的“反馈–改进”效率做出了更加严格的要求，在这种压力下，印度游戏公司良好的语言沟通技能和对国际化合作开发方式的熟悉显得越来越重要。

成功者们

就现状看来，印度游戏开发行业的未来非常光明。印度公司也已经熟悉了Stream这样的网络发行方式较之普通光盘零售的好处，虽然印度发展游戏业的时间并不太长，也没有多少政府扶持的优惠政策。但是得益于良好的软件外包业基础，在不长的时间里，这些大大小小的游戏公司之中就出现了许多成功者。例如Indiagames和Dhruva Interactive。

从名字就可以看出，Indiagames是一家印度本土色彩非常浓厚的企业，这也是印度最大的游戏发行商和制作商。1999年刚刚成立时，Indiagames只是一个5人的小组，而现在已经发展为拥有超过300名雇员的大公司，在孟买，北京，伦敦和洛杉矶都有分公司和工作室。移动设备游戏是印度蓬勃发展的游戏行业中的一颗新星。对于运营商和开发者来说，要形成稳定的现金流，这是最佳选择。Indiagames就是该产业中成功的淘金者，这家游戏公司曾完成过许多著名影视作品改编手机游戏的外包工作，比如由《007——择日再死》《吸血鬼杀手巴菲》、蜘蛛侠以及李小龙系列电影的改编游戏。同时他们还开展代理国外游戏在印度销售的业务，担任着对内发行方的角色。

这家公司已经形成了一套完整的动作电影改编手机游戏的流程。从获取品牌持有方授权，到设计能够快速量产的关卡与系统，再到根据目标消费者群体的文化特征来有针对性地选取角色……这些流程都已经完全融入了全球化的开发流程之中。这种按部就班工业化流水线生产的游戏作品，虽然成为不了大作，但是却是西方游戏工业中不可缺少的中坚力量，它们所赚取的利润，也就是跨国公司想要推出真正重量级大作时所必须用到的“奶粉钱”……

如果读者过去曾经关注过GDC 游戏开发者大会的话，可能会记得在2006年的GDC上曾有过这么一次演讲：“AAA级大作的成功外包”。这场讲座是由微软娱乐部门高层和Dhruva Interactive公司的CEO Rajesh Rao共同主讲的，谈到了双方在次时代Xbox 360游戏中进行外包合作的经历与心得。Dhruva Interactive的外包业务实力由此可见一斑。这家公司是印度规模最大也是历史最悠久的游戏开发公司之一，除了家用机游戏的外包之外，还同时拥有诸多开发业务方向，例如在温布尔登网球公开赛期间，Dhruva就发售过以网球运动明星为卖点的Pat Cash Tennis，该作品还曾被沃达丰评选为“一周最佳游戏”。

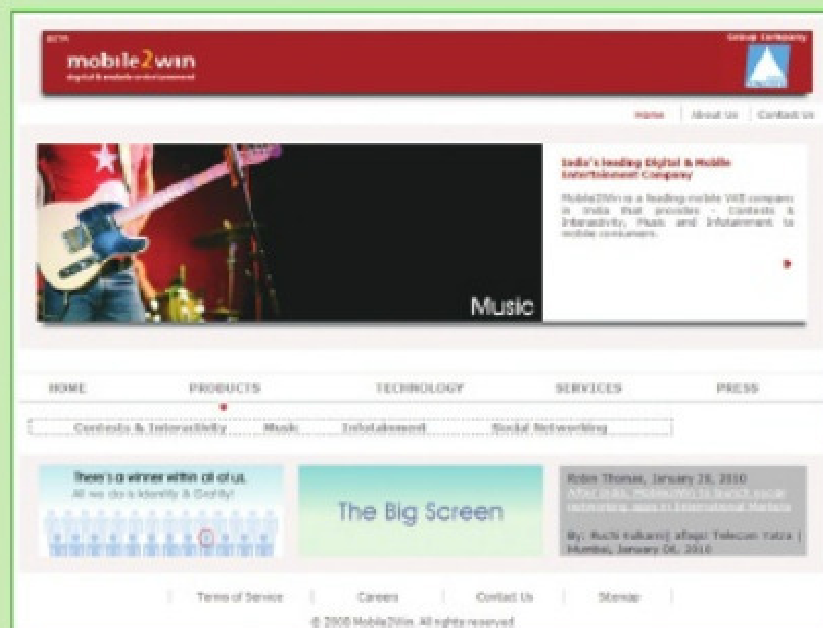
Dhruva的经营策略就是不将自己限制在核心玩家的喜好之内，而是尝试尽量获取更多对某种特定品牌或主题有固定喜好的休闲玩家。这是一种可以将企业生存能力最大化的策略，“杂食性”的好处是可以使得收入来源多样化，这可以让外包合作双方的态度更加客观，不至于一着不慎满盘皆输，也很少会遇到资金链断裂及由此引发的各种问题。

除此之外，一些成功的跨国企业也越来越青睐在印度本土收购或者组建自己的游戏开发团队，这样既能保证游戏品质，又显著降低了开发成本。比如索尼就有着这样的思路：2009年底，索尼宣布由印度本土工作室GameShastra开发的游戏“Desi Adda:Games of India”的PS2和PSP版于印度等国家和地区推出。这是索尼欧洲公司与印度本土游戏开发商合作推出的系列第二款作品，也是索尼对扶持当地游戏业这一承诺的兑现。

结语

随着全球化浪潮席卷世界的每个角落，无论是哪个行业，都面临着一样激烈的残酷竞争。根据2008至2009年度 IT–IPO工业统计，印度的CG行业总价值4.94亿美元，游戏行业总价值1.67亿美元，年平均增长速度为10.5%，远高于全球平均增长速度。与此同时，全球游戏行业的总值为210亿美元，预计到2012年将会达到536亿美元。

如果中国游戏工业想要真正走出国门，以自己的文化特色和创作品质获得全世界的认可，那么在国内游戏外包业如火如荼发展的时期，我们就有更必要更加关注印度这个邻邦的一举一动，只有取长补短，才可能让中国游戏工业在国际上实现真正的崛起。P



Mobile2Win也是一家手机软件销售商，与hungama一样，他们的产品不只有游戏



IIndiagames还开展着代理国外游戏在印度销售的业务，担任着对内发行方的角色，名为Games on Demand，这是他们一块稳定的资金来源



Indiagames的手机游戏部门



Mobile2Win也是一家手机软件销售商，与hungama一样，他们的产品不只有游戏

■本刊特约记者 十步（埃及苏哈纳港区报道）

莎草手札——出埃及记

同为文明古国之一的埃及有着绝不逊于我朝的悠久历史和文化古迹，拥有极为丰富的旅游资源。除了标志性的金字塔和国博藏珍外，无论是南部沙漠中的王邦旧址，还是尼罗河岸的卢科索神庙遗迹，还有苏哈纳红海畔风和日丽的沙滩，沙穆萨耶赫地中海重装潜水与鱼作伴的妙趣……等等等等，对于全世界游客都充满了无穷的吸引力。

还记得大学时曾中了光荣的毒（当然中K记的毒也不是一次两次了……），不眠不休日夜攻略《大航海时代4》，带着我家华丽丽的华梅提督纵横四海，誓要集齐七大霸者之证。因为嫌欧亚间交易航线过于漫长，资金累积效率太低，于是凭着记忆中有限的地理知识扬帆红海，兴冲冲直杀亚非两洲交界，却在一道死水湾前傻了眼——明明记得这里应该有一条河可以通到地中海的，怎么它就没了呢……百思不得其解之后，只得灰溜溜绕奔好望角去也。

按理说高中地理教材不能骗我呀，虽说上地理课那会总是打瞌睡……于是忿然跑去翻书，才发现原来不幸早去了那么一百好几十年——历史上古埃及法老时期的确也有过苏伊士运河的确没错，但那早就已淤塞废弃，我们现在所说的连通地中海和红海的苏伊士运河是1858年方始动工开凿，1869年才投入通航，所以就算我家华丽丽的华梅提督直到去世，也是无缘目睹此河的了……

于是羞惭之余，亦复感佩，由衷赞叹埃及人民之伟大，竟硬是用十年时间，十万条人命填出这160多公里水道来，当下忍不住在心中暗暗发愿：若此生有幸，定当要亲眼目睹此河，为我家华丽丽的华梅提督弥补遗憾！

游戏是很快就打通了，这个宏愿也随之渐渐泯灭在记忆的角落中。然而这个世界上最让人闪到腰的事并不是愿望不得实现，而是在时过境迁沧海桑田物是人非之后，它突然兑现了……

所以此刻身在苏伊士吃沙的某人在此痛切地奉劝诸君一句：饭，可以乱吃；愿，是不能乱发的……

从此愿应验至今，时间已一年有半，其间见闻颇多。要说在非洲工作有什么最大的感触的话，那便是旅游玩乐是一回事，工作生活则又是另一回事，两者是截然不同的。

前者的感受是非常轻松而且愉快的——住得是整洁明亮的宾馆，吃的是精心烹调的西餐，出门登上豪华大巴，一车拉到市郊，下去一看，哎呀斯芬克斯迎面高踞，三大金字塔矗立参天，头顶青空万里，白云悠悠，脚下黄沙细细，极目无垠，边登高边回望，新开罗区从地平线下徐徐升起，铺展蜿蜒……壮哉！伟哉！嗖——过去了；

上大巴，一车拉到解放广场，直抵国家博物馆，下去一看，哎呀国博里奇珍异宝琳琅满目，下层是古王国、中王国和新王国时期的文物，上层是第一王朝直至拜占庭统治时代的展品，图坦卡蒙金面具闻名遐迩，奈菲尔提提头像风韵犹存，圣甲虫气质诡秘，还有木乃伊和蔼可亲……呃这个错了……反正也是壮哉！伟哉！于是嗖——又过去了；

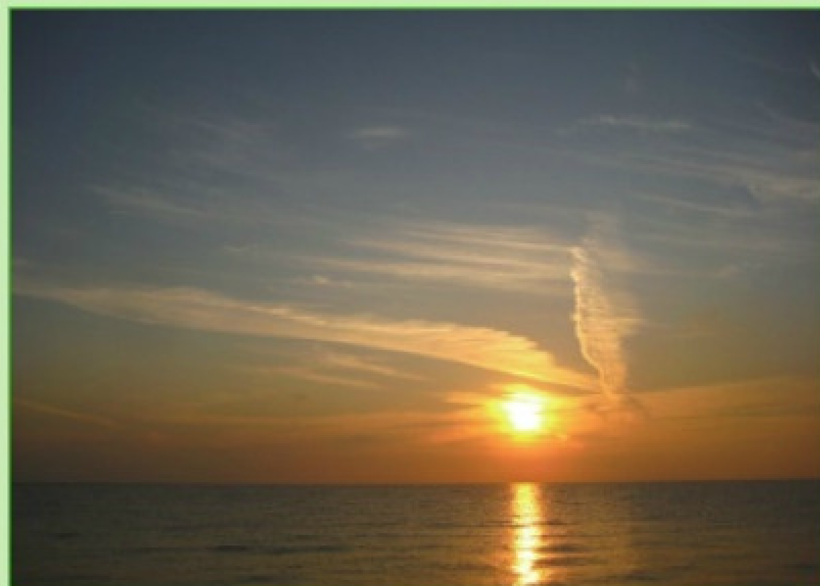
上大巴，差不多该天黑了，一车拉到尼罗河中水晶船，晚风絮絮乐音靡靡，胡郎彩衣旋陀螺，胡娘肚皮舞婆娑，壮哉，伟哉……什么，这个跟壮丽伟大不靠谱？嘿，看看人家那身材，你敢说不伟大吗？除了S形的曲线，再看看人家那相貌，跟芙蓉姐姐有一毛钱的联系吗？这难道不是伟大中的伟大吗？看到如此火辣的身段，国人表现或许还含蓄点，日本游客的话多半会振臂高呼“Sugo！ Sugoi！”真是太不淡定了，耸肩。

简单总结一下的话，同为文明古国之一的埃及有着绝不逊于我朝的悠久历史和文化古迹，拥有极为丰富的旅游资源。除了标志性的金字塔和国博藏珍外，无论是南部沙漠中的王邦旧址，还是尼罗河岸的卢科索神庙遗迹，还有苏哈纳红海畔风和日丽的沙滩，沙穆萨耶赫地中海重装潜水与鱼作伴的妙趣……等等等等，对于全世界游客都充满了无穷的吸引力。

就拿当今国内日益盛行的小资风潮来讲，古埃及也流传下来不少风花雪月的类似掌故，比如法老拉姆西斯二世曾对其王后奈弗尔塔丽（Nefertari，和阿蒙霍特普四世的老婆纳菲尔提提不是一个人，当然后者也很有名）示爱说：“我，已经是埃及的王，可以给你想要的一切。如果你的要求是合理


“闻风节”上的正太和萝莉


ASFOUR水晶厂展厅


红海旭日


尼罗河上轻花州

的，你要一，我给你二。即使是不合理的，我也可以做一个不明事理的君主，满足你。”

这种屁话要放在中国史书里肯定得算是桀纣之言了，搁西方人眼里却是罗曼蒂克到一塌糊涂，因此欧美游客尤其是情侣档在卢科索国王谷他二位的合雕下都要驻足留影，以示恩爱——然则其实我一直想说，二世他老人家身体很精壮，老婆也很多的，比如塑在他左脚边那位，人家可并不是小三诶……

总之旅游的乐趣描述到这里可以告一段落，反正我鼓吹得再多，也不如各位亲自来走一遭对不对？唯一需要提醒的就是到埃及玩儿前最好做做功课，了解好自己想看的是什么，而行程安排中又有哪些，要去的这些景点处都有什么来历……不然您会发现自己总是从一堆石头跑到另一堆石头，然后就只能一边生闷气去了。

还是来说说我日常所见的生活吧。

这玩意一提起来就比较痛苦……首先这世上再好的东西也不能天天月月都看，否则迟早会看出审美疲劳来，就跟姑娘的脸蛋一样，容不得零距离地仔细琢磨，越琢磨就越不对劲，最后就琢磨出粉底下掩着的痘来了。更何况，埃及的发展还差着我朝好几条街呢？

譬如说作为首都的开罗，高速公路那是有的，隧道也是有的，高架立交桥还是有的，城铁地铁机场火车站更是一样都不缺，大都市该有的都基本齐活。可问题在于，它这些基础建设都是十几二十年前搞起来的，而且除了机场以外其他设施20年来基本都没再进行过翻新和增建……假如退回去20年看开罗，那绝对是世界一流的城市，想想那会我们才在干嘛啊？火车都还有烧蒸气机头的呢！但是这原地踏步一二十年死不动弹下来的结果，就是我们公司一位曾在九十年代到过埃及、参与过援建的老同事刚下飞机时的原话：

“啐，怎么跟20年前一模一样呢……”

如果游客们离开环境优雅的宾馆，走进开罗普通居民区，就会发现大部分地方都显得出人意料地陈旧。埃及人修房子似乎都不怎么爱刷外墙，很多建筑都是封顶就完，即使有刷也不过是草草地糊一遍土黄或者浅灰了事，这种建筑群落给人的视觉效果就是格外地脏和破败，空气中似乎无处不是灰尘，单单是显得陈旧也罢了，最要命的还有很多看起来根本是刚码了一半红砖就随随便便丢找那儿的烂尾楼，暗红色的身躯赤裸裸地暴露在空气里，水泥柱里穿出的钢筋就像从血肉里抽剥出来的经络。开始我还想这开罗的烂尾楼率未免也太高了，再仔细一看不对，这些半吊子楼的顶层确实是荒在那儿了，可底下几层却显然已经住进了人，空调机箱在墙外挂得可是跟葡萄串似的。后来一打听才知道，原来埃及政府对房产抽税与否的标准是看其有没有竣工，所以很多聪明人修楼就修到半拉，上面墙还没砌，顶也没封是吧？没关系，下面不是弄好了吗，我住下层去，还不用上税……这就真的只能叫上有政策下有对策了，古今一同，中外一同。反正你市容如何，老百姓是没所谓的，管它是惨不忍睹还是惨无人道呢！

只有到了晚上，夜幕降临，华灯初上时分，破陋隐入黑暗，此时的开罗才会显得五彩缤纷，花枝招展活力十足，如同站在聚光灯下风情四溢的明星。

与市容面貌相搭配的，是埃及的网速——虽然经常连个ＱＱ邮箱都打不开，但这并不能阻止我在互联网上速度似箭的一颗归心……

话说，去年暴雪曾向游戏媒体展示过一副电子版世界地图，硕大如墙的光屏上星星点点，虹光此起彼伏、交相辉映、气势逼人，观者无不由衷赞叹——那些光点所代表的正是《魔兽世界》全球玩家即时在线状况：每亮起一个，就是表示有一位玩家上线；每熄灭一个，则表示有一位玩家离开。适值西半球诸国入夜，星命点……呃，我是说，光点，满缀美欧，偶尔见着一个熄灭下去，却有数倍乃至数十倍的光亮不甘寂寞地亮起……不过相对于欧美的盛况，亚洲这边的星命点……呃，是光点，则是零零落落，尤其中国大陆地区，一片漆黑，看起来好不冷冷清清凄凄惨惨戚戚——当然这个并不是寓指优秀的圣斗士都在西方，亚洲的水土就不能行了……咳，只是一来因为时差，中国大陆地区的宅男们大多还做着WLK的美梦，二来则当时九城正和网易基情搏击，神仙打架路人遭殃……

嗯，我在这里重复一年前旧闻的意思是为了提醒您再细心看看那张照片：您会发现在亚非交界、红海海角这片地方，隶属于阿拉伯埃及共和国的国土内，只有那么一盏孤零零漂浮在黑暗中的孤灯……

哦呵呵呵呵，是的，正如大家所料，那个亮点，并不是我。

请勿打脸，谢谢！


太阳船彩图


右边的就是胡夫金字塔






唔喔！中文系女子大生














缝缝补补又三年
——“EVONY”的前世今生

■执笔 萨尔佩特利耶尔负犬 鬼畜眼镜

E–V–O–N–Y

Evony并不是一个存在于英语词典中的单词，也不是网民为了交流的方便而创造出的流行语，但最近这段时间以来它成为了互联网上诸多热门词汇中的一个——迄今为止，对于创造它的人而言，它还只是一个游戏的名字，但正因为Evony是一个游戏，它的含义才显得异常复杂。我不知道如何才能如同字典般精确并详细地归纳出这个词的使用者们赋予它的含义，但在这篇专题的开头处，为这个词被赋予的含义列出一个尽可能详细的清单是有必要的——首先需要明确的是：对互联网世界——以及任何可能与游戏行业产生交集的世界而言，Evony都已经不仅仅是一个游戏的名字，它成了一个现象、一个事件，一个会卷入参与者、反对者、旁观者、消费者、路人甲、阴谋、谎言……甚至包括“正义的朋友”和“邪恶的反派”的巨大漩涡，围绕着互联网上的这个热门词汇，中国、英国、美国、澳大利亚……以及来自更多国家、身份各异的人展开了激烈的交锋——他们并不是游戏的玩家，并不是在为虚拟的货币或领土而率领虚拟的军队展开斗争，他们是为了各自的利益，根据不同的原则，出于各异的目的，站在相邻或相对立的立场上掀起纷争……

而位于纷争中心的Evony究竟是什么？

对于游戏开发、运营商而言，它是一个曾用名为Civony，后更名为Evony的战略题材网页游戏，自诞生之日起，就一直因“形似”于《文明》和《帝国时代》而吸引玩家，自2009年下半年以来，得益于有针对性、范围广、力度强的宣传推广策略，该游戏在北美市场的运营取得了佳绩。

对于中国玩家而言，这是一个被命名为《文明帝国》的网页游戏，曾在2009年初小范围地进行过推广，但连技术封测都未正式落幕，这款游戏就突然销声匿迹，只在寥寥数个网站上留下了能够证明曾经存在过的遗迹。



中国玩家曾“有幸”领先于欧美玩家半年多体验到Evony的原型——《文明帝国》，但这款游戏在国内市场上几乎是刚开始推广和内测就立刻消失在同质化产品泛滥的国内网页游戏市场中。同期突然出现和迅速倒闭的游戏中，只有它在“复出”于海外市场并获得了成功



Evony最初在海外市场上推出测试版时名为“Civony”，之所以起这个名字，是因为该游戏在测试版推广阶段曾打过“席德梅尔的《文明》（Civilization）”的旗号，测试版本中有很多Bug，其中流传最广的就是这个“未英化的报错窗口”，该游戏的反对者一直以此作为证据证明该游戏产于中国。在发现“山寨文明”并不能吸引多少玩家之后，官方开始大搞低俗宣传，当然，游戏中那些与《文明》”雷同的建筑、道具说明至今也没有发生改变





SPAM原本是指罐装肉罐头（也就是我们熟知的"午餐肉"），曾因二战时长期作为娇气的美国陆军的唯一口粮而广遭美国大兵恶评。所以说，决定以此作为"垃圾信息"、"垃圾邮件"的代名词的人很可能是美国陆军士兵的后代……Evony在海外市场最初的推广阶段中就广泛采用了这一"不招人待见"的推广方式，因此这一恶名持续至今

对于北美及欧洲部分国家的一部分网民而言，它最初是混迹于层出不穷、难以抑制的SPAM（即向各个站点重复发送大量的垃圾广告信息，以此提高知名度，或是以此欺骗搜索引擎，骗取更高的搜索排名）中，给博客、论坛、站点的管理和维护带来困扰的"灾星"，然后又通过铺天盖地的低俗广告吸引注意力、骗取点击，作为一个以正常姿态出现在游戏市场中的商品，其宣传手段之低俗、推广方式之下作令人作呕。

一款来自中国，高调进军海外市场的网页游戏，以今日我们几乎已经习以为常的姿态出现在国外玩家面前，一方面，这种无人曾尝试过的低俗广告确实成功吸引了一部分玩家的注意力，而另一方面，转移注意力并不必然意味着产生好感，有人站出来对此展开了激烈的抨击……然而，参与者和反对者并不只是简简单单地在文字上"据理力争"，有反对者尝试对这款游戏的来历"刨根问底"——而这款游戏的来历，并不是上溯至2009年初的《文明帝国》就已经到了尽头。通过它，你可以看到在一个三年、又一个三年之中，看到一个公司是如何通过缝缝补补，用厚厚的补丁遮盖住过去，在所有人的健忘之中一直保持着异常高调的姿态……





Evony不只有与《文明》"雷同"的建筑、道具说明，还有与《帝国时代II》"雷同"的建筑图像。当然，这些东西对一直面对着充满"雷同"的网页游戏市场的国内玩家而言已经是司空见惯的事了。奇怪的是，制作《文明》系列的Firaxis Games及《帝国时代》系列的版权所有者微软并未对这种"山寨"行为采取行动

"新三年，旧三年"

在我们的国家刚从战争的苦难中解脱，还在与战争破坏和自然灾害所导致的种种艰难相对抗的时代，曾流传过这么一句谚语"新三年，旧三年，缝缝补补又三年"，意思是一件衣服穿了三年才算是旧的，就算是旧了也可以再穿三年——而在这之后，还可以缝缝补补，再穿上另一个三年。那时天下好汉皆视补丁为勋章，缝缝补补作为勤俭节约（那个年代至关重要的美德）的象征曾一度备受推崇。随着物质条件的丰富，"一件衣服穿多少年"逐渐失去了"衡量节俭的标准"这一作用，同时，节俭甚至不再是放之四海而皆准的美德——从什么时候起，节俭成为了附加在"双面打印""关灯一小时"等行为之上的价值，而不再是作为指导着每个人"如此生活"的原则呢？这个界限恐怕早已在岁月中变得模糊了。

如今，我们生活在一个能够频繁接触到"斥资数亿打造""高成本超大作"等词句的时代，并且能清楚地意识到"斥资数亿"和"高成本"意味着什么，尤其是当这一切发生在游戏领域中的时候：尽管成本低廉而富有创意的独立游戏每年都能给我们带来惊喜，但真正支撑起整个游戏行业的，终归是那些巨头和获得大笔投资的工作室耗尽人力、财力所制作出的合格的商品——尽管它们可能缺乏新意、缺乏实验性、缺乏任何能让玩家感到耳目一新的东西，但它们大多不会缺乏"诚意"，这份诚意总是蕴含在"打造"的过程之中：至少每一部新作品要能够让玩家感受到"打造"的力度，而不会让玩家想要破口大骂"这班废柴几年来一直在搞什么！"



缝缝补补的方式有很多种，比如在游戏内容上添油加醋炒冷饭，再比如在游戏广告中耍小聪明……呃，事实证明，在吸引眼球方面，在广告上耍耍小聪明要比炒冷饭更有效

指导游戏行业发展、前进的原则是什么？如果游戏行业中存在某种"美德"，那么它一定是建立在这一原则之上的：美德至少意味着鼓励，至少是精神上的激励机制，玩家总是会把掌声和喝彩献给什么？对于这个问题，玩家们可能很难达成共识，但从相反的角度来看——违背原则、悖逆美德，不可能得到玩家的掌声、喝彩，反而会招致反感、厌恶的，会是什么？我想玩家可以在这方面较为轻松地达成共识）——比如这样一种行为：缝缝补补。

"缝缝补补"

在游戏行业里，从"缝缝补补"中可以衍生出的话题实在是太多了，而具体到一款到处都是孪生兄弟的网页游戏——我要说，没有什么能比这类手工活儿的缝补手艺更粗糙，也没有什么比打在这上面的补丁的技术含量更差了。

说实在的，从游戏品质方面，我无法站在玩家的角度给《文明帝国》的英文版，也就是Evony提供任何辩护——为了试图在游戏中找到什么能让我"对'盖房子造兵打仗'类网页游戏刮目相看"的亮点，我徒劳地在游戏里泡了一个多星期——一个多星期啊！就算是从头开始玩斯瓦西里语版的《网络创世纪》，也应该能够渐入佳境了。事实上，任何一个玩过这类游戏超过5分钟的玩家都能做到触类旁通，就算语言不通，也能顺利造出生产各类资源的建筑、发现把各类资源转换成各种军队的方法，然后呢？就是调动军队，找个自己看着不顺眼（而游戏往往要求你看每个人，或至少是绝大多数人都不顺眼）的玩家干上一架。很多年前，这类游戏的祖宗通过最简单的规则挖掘出了人性中最原始的欲望，那时候大家都不聊天，总是一边假装缔结联盟一边派侦查单位去刺探情报，一旦发现对方的软肋就立刻"两肋插刀"，毫不含糊，而如今游戏要比当初复杂，比如聊天频道永远占着页面三分之一大小，永远有人在拿游戏页面当聊天室用，而且往往起着光是发音就能令异性浮想联翩的名字（而我总是怀疑这样的游戏中是否会有真正的"异性"存在……），好，让我们来看看聊天频道里都在说些什么吧……

"哈！这游戏太棒了，想不到还可以聊天！"

"嘿，我觉得我需要加入一个联盟。"

"谁知道我怎么才能得到宝箱的钥匙？"

"我在找一些想通过互联网赚钱的朋友，有意请发E-Mail给我……"

"哦，天啊，那个家伙又来进攻我了，有人能帮帮我吗？"

是的，一周以来，这些就是反复在聊天频道里出现的句子，视发言者的生活阅历和生活中的遭遇不同，句子的成分可能会发生一些改动，但结构是不会发生任何变化的……

"各位，我是通过Facebook好友的推荐加入这个游戏的，但我找不到那个朋友了……哈！这游戏太棒了！想不到还可以聊天！"

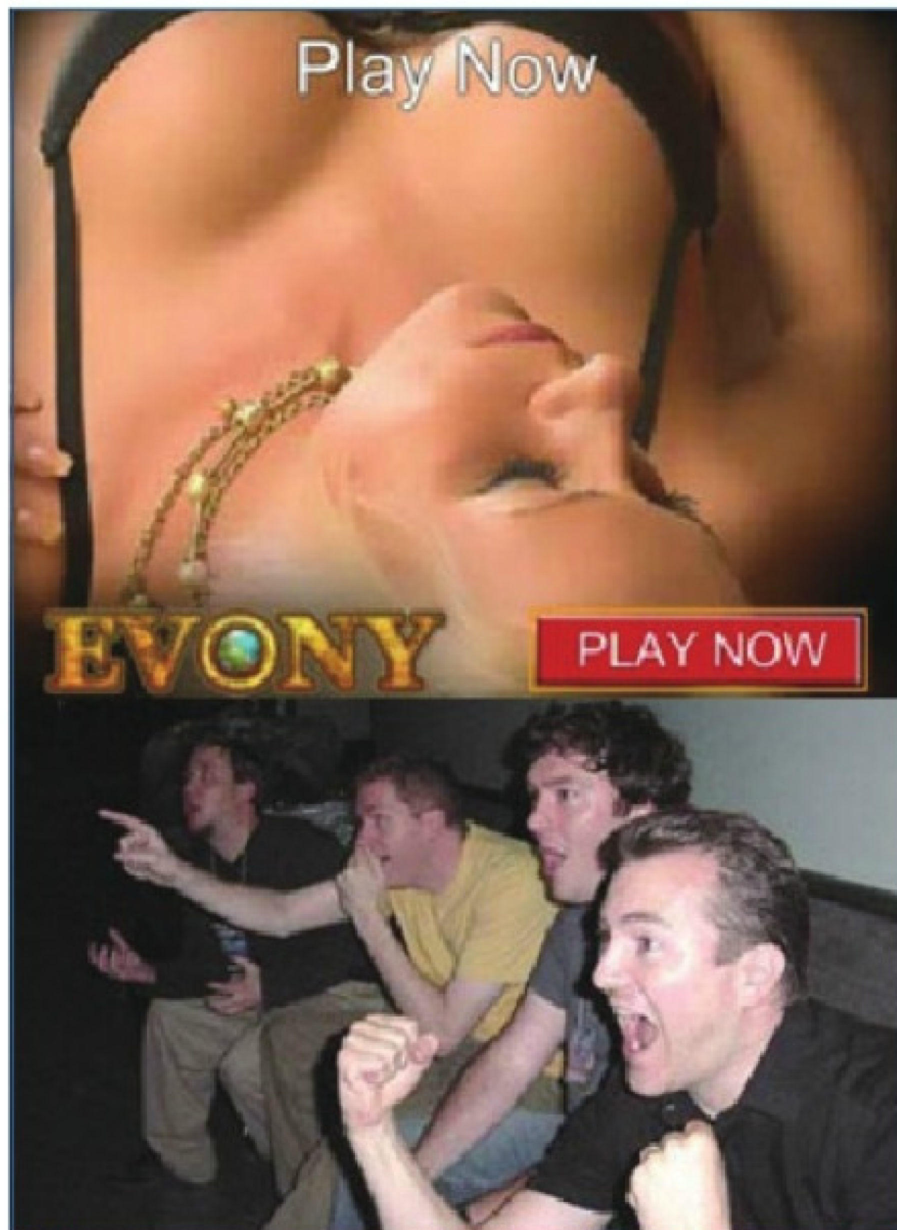
"我刚和我男朋友分手，我想我需要加入一个联盟。"

"这游戏真的是免费的吗？我为什么还在担心自己的信用卡余额会发生变化……喂，谁知道怎么打开宝箱？"

"我觉得还是MMORPG更合我的胃口，顺便，有人想通过互联网赚钱吗？请联系我……"

"明天有考试不能上线，谁能保护我不被袭击？啊！那个家伙又来进攻我了……"

即便是从这些十分钟之后就再无任何新意的聊天内容中，你也可以发现这些事实，比如：在国内已经同质化作品泛滥的"盖房子造兵打仗"类网页游戏对于北美市场的很多玩家而言还相当陌生，很多玩家还没有接触过拥有可视化的建筑界面和聊天窗口的网页游戏；一些我们已经习以为常的"免费网游"设定——比如"当你发现自己得到的宝箱需要钥匙才能打开的时候，你需要做的是去商城掏钱买一把收费道具钥匙"这样的观念在海外市场尚未普及……







现在是"四老外小剧场时间"：唔喔！广告是神作！一定会是个好游戏……什么？只能盖盖房子造造兵打打仗而已吗？

Evony作为一个这种类型的游戏，与拥挤在国内市场上的那些同类作品相比，没有任何独特或出彩之处，这类游戏的共同点是：你可以把同样一套东西换上另一套图片素材、另一套文字说明，就赫然成了另一个游戏。就算你从某个游戏中看到了什么陌生的系统，也会在同时看到另一个游戏中存在同样的系统——因为新的东西压根就不存在，之所以有陌生感的缘故只是游戏在"改头换面"时不小心落下了什么应该照搬过去的东西罢了。



猜猜我在游戏里看到什么了……嘿，哥们儿，想找个妹子说说话吗？别吝啬了，掏钱买几个喇叭吧……

就算到了海外市场，Evony也没表现出与国内道具收费游戏的不同（当然，语言除外），在游戏的道具商城里，你几乎能看到每一样熟悉的收费道具——熟悉到让你泪流满面，比如说在某款以线上舞蹈和线下交友为主题的"休闲"网游中有着无限需求的"喇叭"，再比如同类游戏中随处可见的让你的建筑速度更快、资源增长更多、军队战斗力更强的收费道具，哦，还有"开箱子"，正如我们所熟知的那样：开箱子是可以解决所有问题的强力手段，玩家在游戏中需要或能用上的一切道具都可以通过开箱子获得，而且一些至关重要的东西只能通过开箱子获得……唯一的问题是：没人能



瞧瞧"英雄"装备栏里这数量夸张的装备槽数量……如果我是游戏的设计者，我会把英雄都设计成外星人或是超级变种人，因为这样他们就会有六个脑袋、八只手或是三个腰了，装备槽的数量还能再翻十倍呀，想要装备？老老实实开箱子吧……



这就是游戏的充值页面……嘿，您看好咯，1美刀买10个游戏币，还不打折，只送您"开心大礼包"，一打开。只有几个喇叭（每个喇叭售价3游戏币），使用它您就可以在世界频道里说上一口地道的伦敦腔儿"May I Attack You，Sir?"倍儿有面子！街坊邻里不是一周充1000就是一天充500，你要是一次充个别人的零头，都不好意思跟人打招呼！你得了解消费者的心理：只要度过新手期，没人在意多花上一百两百的，所以我们的口号就是：不求最好，但求最贵！

保证你购买并开启的箱子里会出现你想得到的道具，想想看：你雇佣的英雄身上光是装备槽就有16个！你要让它变得够强就必须把16个槽都填满！而且你还要保证英雄的经验和等级优势！就算你填满了装备槽、等级也有优势，但对方的英雄可能是稀有的！天生就比你填满了槽还有等级优势的英雄要强！怎么办？你只能去开更多的箱子！而谁能保证箱子里出现的是稀有英雄、装备、经验还是喇叭……

每个这样的游戏都是一个无底坑，而坑边总是摆满了诱饵吸引玩家往里跳，比如"注册就送价值多少多少的大礼包"，这并不是什么骗局，而是发自真心地把那些消耗频率惊人的收费道具免费打包赠送给每个玩家——因为是免费得到的，按照消费者心理的一般规律，玩家不能敏感地意识到"自己每天要消耗价值多少的收费道具才能让游戏顺利地进行下去"，当玩家发现自己投入到游戏中的精力已经不允许自己转身走人、扭头忘掉一切的时候，大礼包的目的就达到了：它变成了一个"你每天需要消费的道具列表"——接下来，就请为自己过去的挥霍付出代价吧。

事实证明，这些在国内市场屡试不爽的运营策略一样可以纵横海外，免费网游的开发、运营商显然洞悉了人类社会中的某些普遍规律，并且清楚如何让这些规律作用到银行账户的数字上——但这些东西过于赤裸，不能直接拿给玩家看，这就体现出了缝缝补补的重要性：不要让玩家意识到他们是在为重复"盖房子造兵打仗"的陈旧套路而消费，要打上更加动听、更加冠冕堂皇的补丁才行，比如放上一张美女落难的图片，然后加上一句"大人，救我啊！"或是"来拯救女皇啊！"

经常在互联网上浏览游戏相关资讯的玩家肯定不会对这些补丁的内容感到陌生：在国内网页游戏市场上，这样的缝缝补补早已成为了惯例——但是，在我们这里随处可见，甚至被喜闻乐见的那些东西不一定（或者说，不可能）讨全世界喜欢，是的，就像有些人一看到就会产生兴趣一样，还有些人一看到就会感到不爽——是的，不爽，就算是把日式动漫美少女的形象换成欧美真人模特儿也不爽，就算是把模特儿身上的布料去掉一些也不爽，就算是把画面的焦点集中在某些部位也不爽——而且会更加不爽。

"正义的朋友"

上中学的时候，我曾经对这样一种描述坚信不疑：由于原始的欲望，人类拥有某些邪恶的本能，只有"正义感"能够与这些本能相对抗……后来，随着年龄的增长，这一信念发生了动摇，善恶分明的世界观逐渐模糊，我不再认为自己浑浊的视野能够如同明镜般映出现实的真实模样，在失去这方面的自信之后，我就几乎没再激烈地表达过自己的价值判断，面对挥舞着一人高的战锤高呼"打击邪恶！正义必胜！"的圣骑士或是桀桀桀地笑着说"伙计，没有金钱办不到的事！"的地精时，我不能表示肯定或否定、同意或反对，从那时起，我开始学会表达欣赏或惋惜——这是态度，无关于立场。

所以当我看到一些外国友人拍案而起，大骂Evony广告伤风败俗的时候，我只能坐在一旁静静地欣赏他们倾泻的"正义感"。

Evony的推广分为两个阶段：先是疯狂的SPAM，然后是求助于Google广告业务，如果说SPAM是Evony为互联网带来的灾难，那么Evony的Google广告所带来的反响可以说是之前的灾难对Evony的反噬：成千上万对广告内容的"尺度"表示惊讶的人们在互联网上和现实世界中通过嘲讽、批评、谩骂、诅咒、恶搞等方式表达着对它的不满，英国卫报（The Guardian newspaper）甚至刊发了一篇题为"Evony是不是成了互联网上最受鄙视的游戏？（Has Evony become the most despised game on the web?）"的文章。



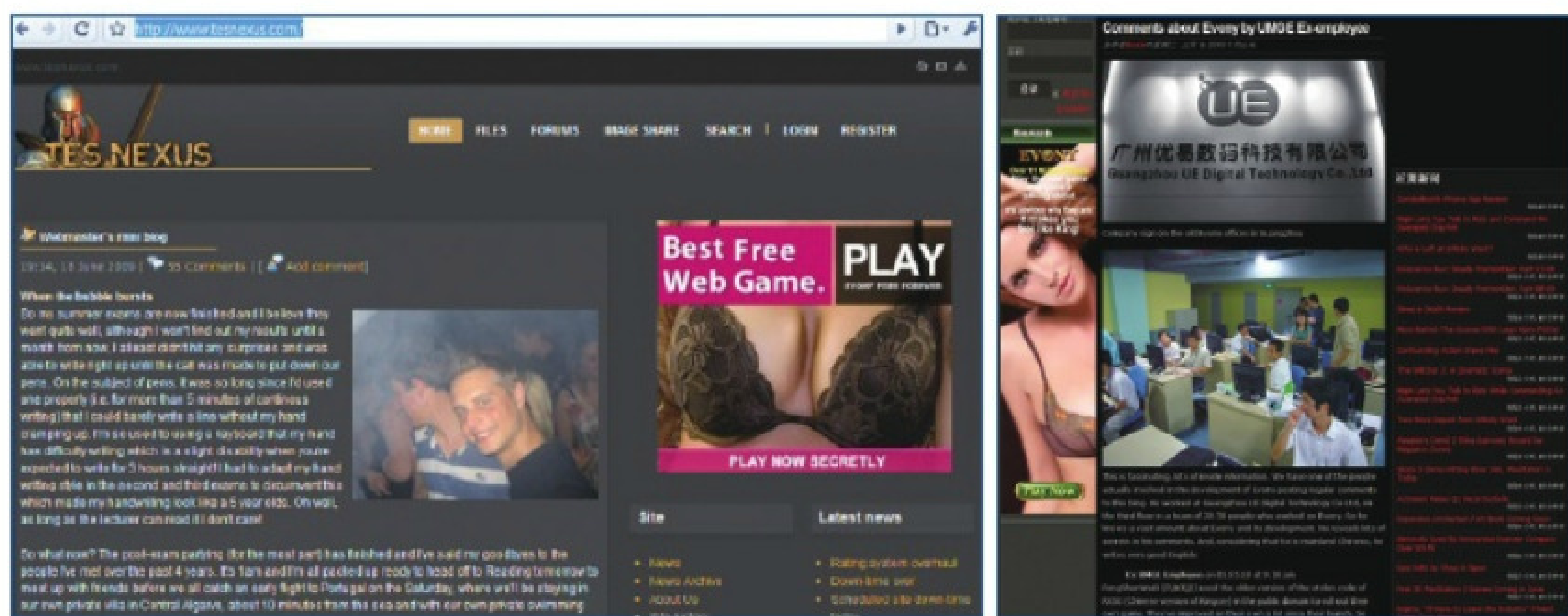
这些使用和商品内容毫不沾边的美女为广告内容的推广策略对我们而言并不是什么新鲜事——比如这个"电纸书"的广告图——喂！产品在哪儿呢！但是这样的东西接触得多了难免会觉得"一群外国人围着Evony的广告大惊小怪是不是有点小题大做了?

确实，Evony通过Google广告业务铺满整个互联网的广告内容怎么说也算不上高雅——性感女郎虽然美，但也不能不分场合地出现在任何地方啊……通过一些相关评论者的发言（比如这个：我父母因为这个见鬼的广告就以为我在看成人网站！我没法跟他们解释！因为这见鬼的东西以前只能在成人网站上看到！），

这些就是Evony通过Google广告业务传播到世界各地的不同版本的广告，根据其文字内容可以分成三个阶段：先是只有干巴巴的一句"永久免费，来玩吧！"该阶段只持续了很短的一段时间；接下来是放上一位美丽的女性（其实并不总是美丽……呃，但总是女性），附上一句"拯救女皇！"或是"来玩吧，我的领主大人！"，从这个阶段开始，该游戏就因为"游戏中并没有真正的女皇或是称玩家为'我的领主大人'的美丽女性"引起部分玩家的不满并因其"欺骗性的宣传策略"遭到诟病，但谁都想不到居然还有下个阶段——连广告语都没有了，直接放上一位内衣模特、性感女郎甚至是胸部的特写、模糊的全裸、半裸照片，和成人网站及某些主题的交友网站的广告风格如出一辙。最关键的是，根据Google广告的机制，这些内容可能随机出现在和"游戏"二字有关或无关——也就是说，任何页面上。你知道，国外没有那种叫格林达姆的可以为花季护航的奇妙玩意儿，因为很多软件（包括操作系统本身）就能提供很强力的"家长控制"功能，但是，一些大多数家长都不会想让自己的孩子看到的图片是家长控制功能阻止不了的……

可以看到就算是在"开放"的西方社会，出现在电脑屏幕上的性感女郎和胸部特写还是会引起尴尬。我猜对于一些坚信"Google'不作恶'"的人而言，这是一个令人扫兴的消息，哦，好吧，毕竟这些图片不过是我们都熟知的"擦边球"，最多只能算是"低俗"，完全不构成色情，所以"Google的大方向总是没错的，细节方面没必要追究……"

就像过去我们在互联网上见过的很多"伸张正义"的事件一样，反对Evony的集体行为也逐渐演变成了一场狂欢：人们不能长时间保持激愤情绪，当愤怒在发泄中终结，人却无法从激动的状态恢复平静时，就可能会在亢奋中体验到莫名的喜悦。而这种情况往往会导致两个问题：一是忘了最初的目的，二是失去冷静的判断能力。



借助Google广告业务的威力，Evony的广告几乎可能出现在任何页面上——比如"老头滚动条4"MOD交流站，甚至是Bruce Everiss发表反对Evony文章的阅读页面……

现实是：无论Evony的反对者们通过怎样的方式传播他们所掌握的真相、表达自己的反感情绪，都不能改变"Evony在欧美网页游戏市场上取得了空前的成功"这个事实，如果那些被"正义感"所驱使而加入反对者行列的人们认为自己是在参与

一场对抗“恶”的战争，那么他们显然没有——也几乎不可能取得胜利，因为他们不能打倒这个对手，他们只是在用语言、文字和图片进行反对，而对手的支持者——那些与反对者几乎没有交集，仅仅是沉迷在游戏中盖房子、造兵、打仗的玩家，是在用自己银行账户上的存款支持这款游戏，网页游戏的开发和运营成本是非常低廉的，这些“免费”网游总是很容易就能赚到钱，在国内，一些最高不过几百人在线的网页游戏都可以保持盈利，而Evony的规模已经扩张到开设了两位数的服务器，虽然官网自称“拥有来自167个国家的1800万玩家”这些数字缺乏可信度，但根据本文作者之一鬼畜眼镜在游戏中一周多时间的观察，只要是坚持到新手保护期结束的玩家，基本都会有付费购买道具的经历，用一个服务器中这些玩家数量乘以服务器的数目，所得到的数字是相当可观的。无论根基扎在何处，Evony强盛的生命力是不可置疑的，因为有太多玩家不会去顾及什么运营商的诚信问题，或是开发企业的国籍，他们不会去了解什么是《魔兽世界》金币交易，不想知道什么是SPAM，他们不会去阅读游戏的评论，也不会关心什么游戏的前瞻……但他们玩这个游戏！哪怕是以线下的交友行为为动机，哪怕是从来没接触过什么游戏，他们会心甘情愿地去玩，去按照游戏的规则盖房子造兵打仗，去按照厂商的安排购买并消耗那些收费道具……于是，无论名声如何，Evony都能够通过游戏商城吸收足够的养分——任何人都无法从商业角度之外击溃它。



Popcap再一次表现出了非凡的创意和幽默感：他们针对Evony的低俗广告制作了一系列为旗下《植物大战僵尸》做宣传的宣传图片，接下来，无需购买Google的广告业务，这些图片自然而然地就通过Evony的反对者们流传开来了，且观者无不交口称赞“Good Job！”

这些团结的“正义的朋友”们并未察觉到——或者，就算察觉到，也不会强调这样令人扫兴的现实：正义并未得以伸张。

在“正义的朋友”中，Bruce Everiss扮演着非常特殊的角色：他是英国IT行业的先驱者之一，曾于1979年在利物浦开设了世界上第一批电脑店铺之一，同时创办了世界上第一批家用电脑杂志之一“利物浦软件报”。他同时还是英国游戏业的一名老将，曾加盟First Image和Codemasters的市场部门，并立下累累战功。今年已有58岁高龄的Bruce对游戏业的热情丝毫没有减弱，他在2007年8月开设了个人博客“Bruce On Games”，一直关注着业界动态并进行评论。谁能想象这位在英国游戏界名望颇高的老先生会与一个不起眼的网页游戏产生交集？而现实就是这么离奇：为Evony制定推广策略的人肯定会为自己的疏忽而感到后悔：很少有人需要为SPAM行为付出什么昂贵的代价，因为会选择通过这一廉价且缺乏技术含量的方式来扩大知名度的家伙往往不考虑引起他人的反感会对自己产生什么威胁——但是，Evony因为没有对SPAM目标进行筛选而付出了这个代价：Evony在Bruce On Games博客上通过留言传播的大量垃圾广告信息激怒了Bruce。这位老当益壮的强者虽然没有“喷神”James那般强横的攻击力，但是凭借着在数十年工作中积累的人脉和信息渠道，以及强到离谱的“人肉搜索”能力，他根据“Evony”这个名字引出的线索挖掘出了惊人的信息量，内容包括其内测期间研发及运营公司“UMGE”的相关信息，以及该公司与在海外早已臭名昭著的“Wowmine”（向《魔兽世界》欧服、美服销售金币的组织）的联系，顺着这些，他还挖出了这些公司内部上至总裁下至员工的个人信息，甚至还包括……呃，照片。我国台湾省网民津津乐道的那句俗语“无图无真相”果然是放之四海而皆准：就算到了大不列颠，一次成功的“人肉搜索”也要以放出大量的真人照片作为胜利的旗帜。



出生于英国考文垂的Bruce Everiss，他是英国IT行业的先驱者之一、英国游戏业的一员老将、Evony的反对者，以及……当之无愧的“人肉搜索”专家



Bruce On Games博客光是“404-页面未找到”的内容就足以展现出这位中年人的幽默感：它的标题是“我的404页面比你的好”

Bruce所公布的一系列信息在互联网上引起了巨大的影响——比如，北美地区反对《魔兽世界》金币交易的玩家也加入了反对Evony的联盟中。Bruce所展示的有力证据——虽然只是每个人都可以通过搜索引擎和Whois



被Evony"惹毛"的人不止Bruce一个，就算是停止SPAM，那些在互联网上无孔不入的Evony广告还是会惹人不快——不是说什么信息在互联网上通过合法途径（比如广告业务）发布，它就一定能被广大网民喜闻乐见或欣然接受。这张被广为转载的图片就通过右下角抓狂的表情和那句呼之欲出的粗口表达了玩家的愤怒

（用于查询域名及IP所有者信息的服务）查询到的信息。说服了媒体、游戏评论圈的很多朋友，随着这些信息的广泛传播，反对Evony的呼声变得更加强烈，但这位当之无愧的人肉搜索专家显然是沉迷于一次次丰厚的收获所带来的喜悦之中了，他做出了一些似乎"不那么正义"的事儿，比如连自己的假想敌——Evony的开发、运营商的高层的家庭照片都放到自己的博客上，甚至连对方的未婚妻及未婚妻的父母都不放过，虽然后来删除了一部分，但还是把另一些以炫耀战利品一般的姿态挂在自己撰写的博文上方。在Bruce通过搜索引擎和Whois查询到的那些信息中，确实有一部分可以算是有力的证据，但并不是所有证据的都具有同等的说服力，他总是在对推测进行证实之前就高调地冠以"真相"之名并公布在网络上，这可算不上是什么良好的习惯。好吧，我们毕竟不能要求每个英国人都随时随地地保持着传说中的"绅士风度"，如果他们因为什么原因而显得咄咄逼人，比如"这些都是为了正义"，呃，那我只能表示"既然大方向是对的，细节问题就没必要计较……"

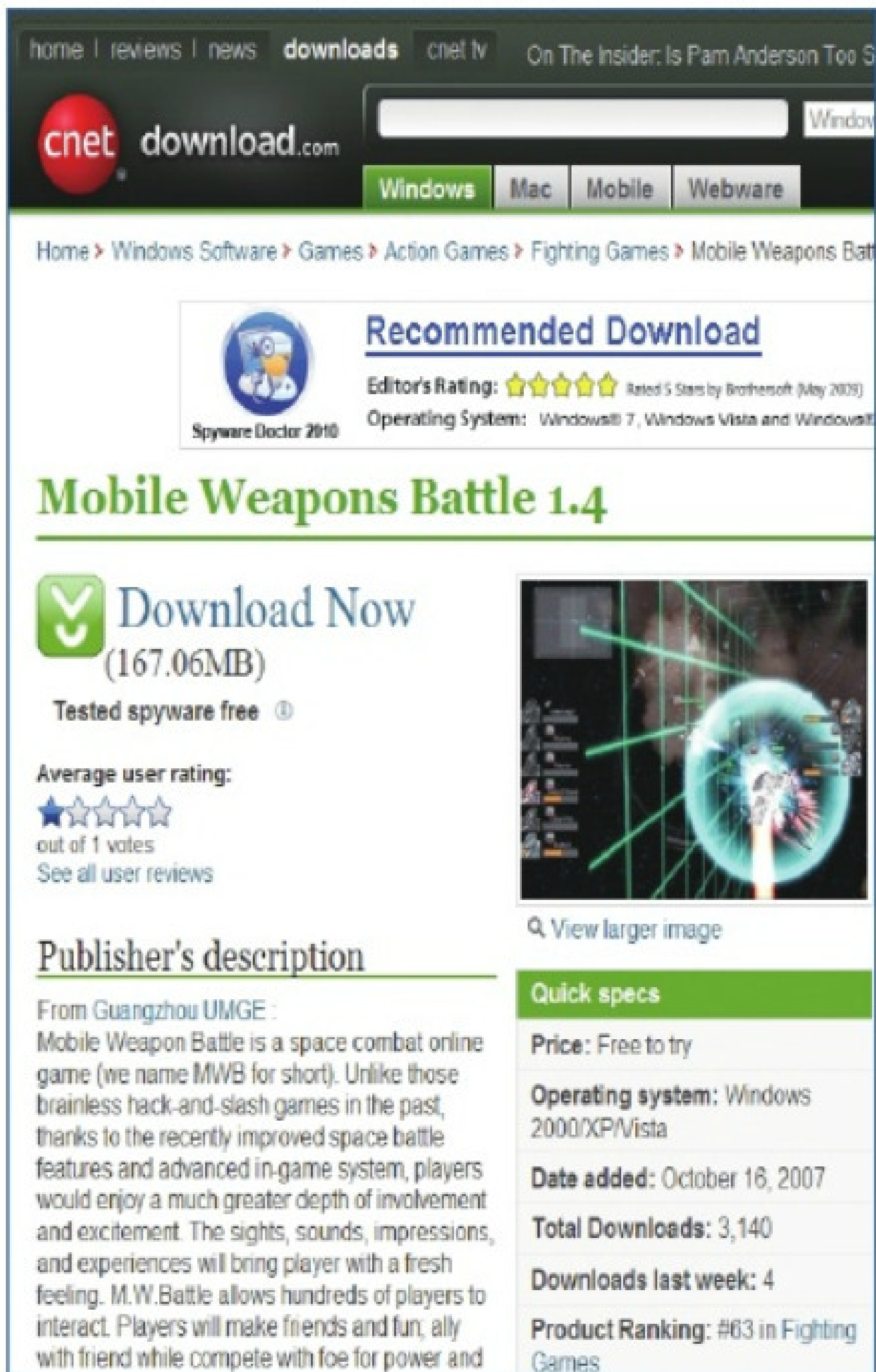
但是，我还是觉得，"正义"是不应该有那么多"细节问题"的。


2007年，UMGE曾在国内对自己的游戏作品进行过小规模的推广，以现在的眼光来看，帖子中的"冲出国门赚外国人的钱"真是令人百感交集啊……

U-M-G-E，缝缝补补的过去

在Evony处于风口浪尖之时，与其共同受千夫所指的，是曾被认为是Evony开发者的名为UMGE（Universal Multiplayer Game Entertainment）的公司，尽管随着事件的发展，该公司已经退居幕后，并且已经隐藏了域名注册信息（Bruce通过"人肉搜索"获得的有力证据之一），但与这四个字母相关的信息仍散落在互联网上被人遗忘、却并未被删除的角落中。由于语言方面的障碍，Bruce擅长使用的google.co.uk并未将互联网上的中文信息全部呈现给他，但那些对我们来说并不难发现——相关的信息集中于招聘信息网站，以及在中文游戏论坛上小规模SPAM的残留物：

从2007年到2009年，UMGE这个公司的名字总是时不时闪现于网上，但仅仅是一次短暂的闪现：2007年，这个公司曾为旗下网游"MWB"招聘业余测试者而进行过小规模的推广，奇怪的是，这篇推广文章中出现了这样的内容："UMGE的呼吁为什么总是让外国游戏公司赚我们中国人的钱？为什么中国的游戏公司不能冲出国门赚外国人的钱……UMGE旗下的MWB……将要在另外一个半球的美国上市了……中国游戏业的独立振兴也许就在千万个人的这几分钟"，我想从中没有任何人能读出"UMGE是个美国公司"的意思，但是到了2009年，情况就发生了变化，三款

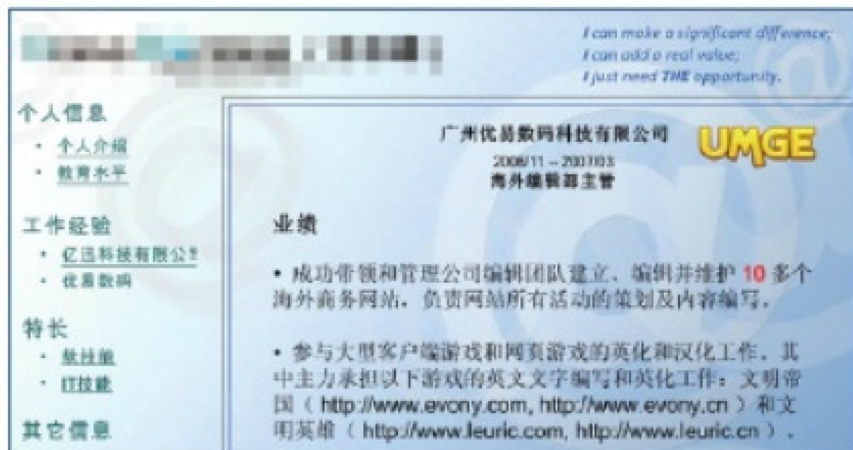




2007年，UMGE旗下的作品ATC和MWB都曾登陆过海外市场，从网络上残留的信息中，我们可以看到这是两款机甲格斗题材的客户端网络游戏，虽然市场反响平平，但是这毕竟是个罕见的题材，也得到了一些国外玩家的认同和好评。看得出，那时候的UMGE在游戏制作方面还可算是颇有理想的公司——注意，在Cnet提供的MWB客户端下载页面上，发布者信息中写着"广州UMGE"



Bruce凭借着大师级的"人肉搜索"能力搞到了这张照片，并断定"广州优易数码科技有限公司"就是UMGE，即Evony的制作者和所有者，虽然证据不足以证明两者是同一家公司，但这它们确实有着紧密的联系


这儿有一位在广州优易（UMGE）工作过，并参与过文明帝国（Evony）"英化"工作的员工……嘿，听说这游戏是美国研发的?

分别名为"魔神世界""文明英雄"和"文明帝国"的网页游戏突然以"由美国UMGE集团研发，广州游谊网信息科技有限公司运营"的身份出现，在一些记录招聘信息的网站上，你可以看到"广州游谊网信息科技有限公司"的公司简介与"广州优易数码科技有限公司"只是名字有所不同，连地址与邮箱后缀都相同。任何试图搞清楚UMGE公司国籍的人都会陷在相互矛盾的信息中越来越糊涂——以公司的名字为关键词，任何人可以通过任何搜索引擎发现那些相互矛盾却又难以区分的信息，甚至可以找到一份该公司前雇员在网络上公开的个人简历，在记录个人工作履历的部分，上面清清楚楚地写着"广州优易数码科技有限公司（UMGE）"，在"业绩"部分还记录着这样一段内容"参与大型客户端游戏和网页游戏的英化和汉化工作。其中主力承担以下游戏的英文文字编写和英化工作：文明帝国（http://www.evony.com，http://www.evony.cn）和文明英雄（http://www.leuric.com，http://www.leuric.cn）"



在某些场合作为"UMGE集团"游戏运营商的"游谊"和在某些场合被称为"UMGE"的"优易"，显然两家公司的相似之处不仅仅是谐音这么简单

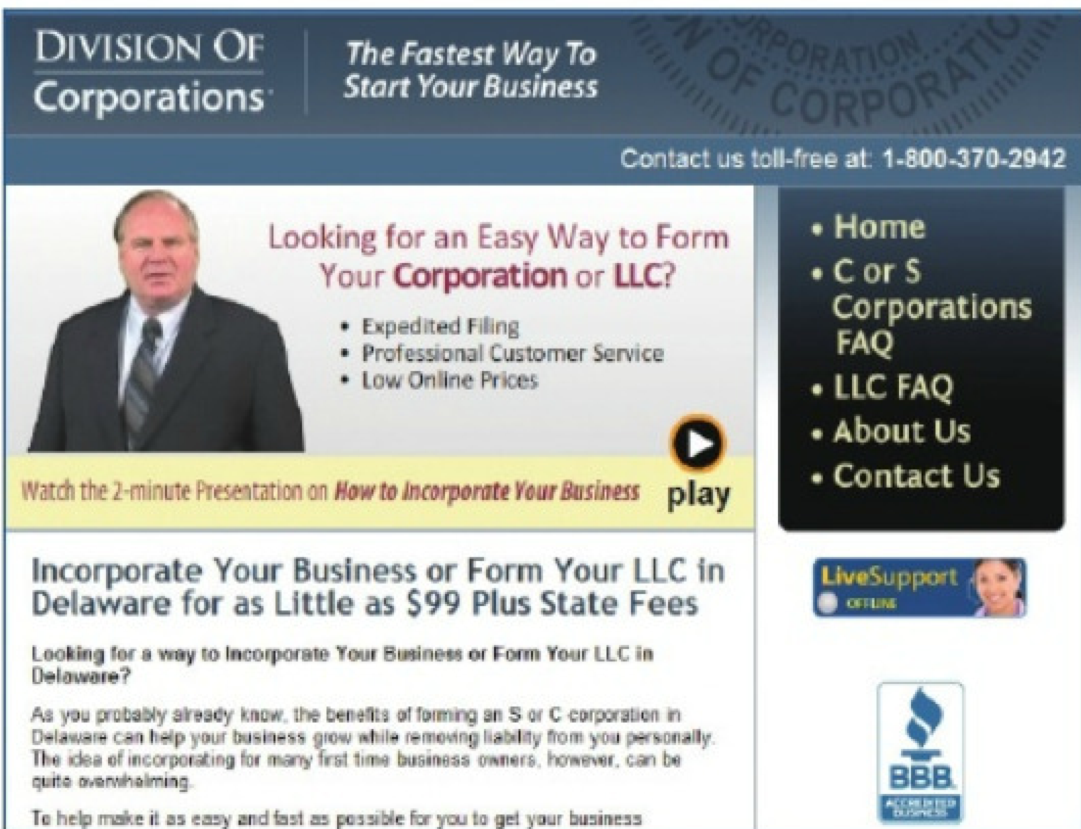
嘿，一个"美国集团"，不远万里来到中国，让中国员工将自己研发的游戏"英化"，这是一种什么精神！

UMGE"有限责任公司"确实在美国拥有合法的公司身份，但并不是什么所谓的"集团"，该公司注册地址为美国德拉瓦州威灵顿市西沃赛德路501号105室——嗯？你想知道我是在哪儿找到的这些信息？连我自己都想不到：居然是美国华盛顿西区地方法院公布的法院文件的"被告"信息上——2009年6月15日，微软以"点击欺诈"罪名在该法院起诉了一家加拿大籍华人：Eric Lam、Gordon Lam兄弟和他们的母亲Melanie Suen，以及这家人名下的公司：Super Continental US LLC，Super Continental USA LLC，以及UMGE，是的，UMGE。微软指控三位被告人使用名下三家公司注册微软的广告服务平台，然后使用代理服务器恶意传播竞争对手广告链接，导致其竞争对手广告费用飙升，却不能达到预期的宣传效果，相反，这三家公司以较低的价格获得了更高的关键词排名。微软强调这种点击欺诈行为严重破坏了自己旗下广告服务平台的秩序，导致广告客户流失，并向被告索赔75万美元。文件中特别指出：微软认为被告拥有销售《魔兽世界》金币的公司，并且在微软广告平台投标购买了"出售《魔兽世界》金币换取真实货币"等关键词。尽管微软没有特别提到，但翻过这个文件的人大多会注意到一件奇怪的事：被告名下三家注册于德拉瓦州的有限责任公司的注册地址全部是"美国德拉瓦州威灵顿市西沃赛德路501号105室"，如果你和我一样对这个地址产生了好奇，接下来你会发现至少有几百家公司的注册地址全部指向这里……好吧，这个故事告诉我们：并不是所有

9. Defendant Super Continental US LLC ("Super Continental US") is a Delaware limited liability company with a registered address of 501 Silverside Road, Suite 105, Wilmington, Delaware, 19809 and is believed to be owned and/or controlled by Defendants Lam and Suen and is used by Lam and Suen to register online advertising accounts with Microsoft. Defendant Super Continental USA LLC ("Super Continental USA") is a Delaware limited liability company with a registered address of 501 Silverside Road, Suite 105, Wilmington, Delaware, 19809 and is believed to be owned and/or controlled by Defendants Lam and Suen and is used by Lam and Suen to register online advertising accounts with Microsoft, (Super Continental US and Super Continental USA are collectively referred to as "Super Continental".) On information and belief, the individual Defendants Lam, Suen, and Gordon Lam so dominate and control both Super Continental US and Super Continental USA that they should all be treated as one and the same.

10. Defendant UMGE is a Delaware limited liability company with a registered address of 501 Silverside Road, Suite 105, Wilmington, Delaware, 19809 and is believed to be owned and/or controlled by Defendant Lam and is used by Lam to register online advertising accounts with Microsoft. On information and belief, the individual Defendants Lam, Suen, and Gordon Lam so dominate and control UMGE that they should be treated as one and the same.

嗯，微软"点击诈骗"诉讼案的法院文件上记载的被告信息足以证明UMGE是一家在美国注册的公司了……



呃，虽然只要提供99美元就能在德拉瓦州成功注册一家公司吧……



这就是很多"嘴上说不要，身体却很老实"的海外《魔兽世界》玩家曾光顾过的"Wowmine"，一群在中国工作的"金币民工"日日夜夜在美服欧服刷出的金币就通过这里流向了那些玩家的账号中——顺便，该页面的广告女郎是麦当娜……



说到使用和出售商品无关的美女形象作为广告吸引眼球，Wowmine在欧美市场早就做过了……当然，和Evony比起来，这种尺度实在是不够开放

公司都是以"一个大老板雇佣很多员工，强迫他们每天到固定的办公地点按时上下班"这一模式运转的，这么说来，一款由"美国某某公司打造"的游戏需要经过"英化"才能推向北美市场也不是什么奇怪的事了。

与UMGE有关的缝缝补补还不仅仅是这些：在和这四个字母相关的事件中，不利于其旗下游戏推广的负面实在是信息太多了，众矢之的"Wowmine"不过是冰山一角——之前微软起诉"点击欺诈"案件中已经提到了三名被告人及其名下公司与《魔兽世界》金币交易的关系，立场鲜明地反对《魔兽世界》金币交易的知名博客"WOW GOLD FACTS"在更早的时候就通过Whois发现该UGME不但与"Wowmine"有着千丝万缕的联系，同时还发现ugme.com和"L2mine""DDOmine""FFmine""GWmine"（出售《天堂2》《龙与地下城在线》《最终幻想11》《激战》等欧美地区热门网游虚拟货币的网站）这些域名都归微软起诉点击诈骗案中的被告有关，隶属于该"黑名单"的还包括wowgh.com、wowpifa.com、wow711.com、wow520.com……后面这些域名对和美服玩家没什么关系，但对于《魔兽世界》国服玩家而言却有着特殊的意义——Evony的"水"到底有多"深"？关于这个问题，我们可以让目光暂时离开大洋彼岸的焦点，回到国内，回到缝缝补补的三年之前的"旧三年"……

《魔兽世界》国服的老玩家们应该不会忘记2006年发生的两起大规模盗号事件——其中之一是8月份时"橙色八月"木马通过EQDKP系统和Discuz论坛系统的安全漏洞大规模传播导致的，而在"橙色八月"之前的2006年3月，还有过一次影响颇广，一时导致很多热衷于公会RAID活动的国服玩家人心惶惶的"魔兽公会网盗号事件"——这里的"魔兽公会网"就是wowgh.com，它曾是《魔兽世界》国服运营早期规模较大的公会网站，从表面上看，当时的该网站与今天《魔兽世界》玩家熟悉的提供DKP系统的诸多公会网站并无不同，但随着以公会为单位发生的大规模盗号事件愈演愈烈，wowgh.com被推到了风口浪尖之上——一些玩家表示自己电脑并未遭受木马袭击，只是因为自己在wowgh.com注册时使用的密码与邮箱密码相同，因此邮箱遭到了破解，盗号者使用该邮箱地址申请由运营商提供的"取回用户名和密码"服务，由此获得账号的控制权，虽然这些玩家并未提供可靠的证据，但随着一些半信半疑的玩家通过信息产业部ICP/IP地址信息备案管理系统（现为工业和信息化部提供的ICP/IP地址/域名信息备案管理系统）提供的查询功能，发现wowgh.com、wow711.com、wow520.com、wowpifa.com的ICP备案号及ICP单位完全相同，几乎所有的玩家都被说服了——wow711.com、wow520.com、wowpifa.com当时是国内规模首屈一指的提供代练和出售魔兽金币服务的组织，而这些组织通过盗取玩家账号、分解紫色装备、低价出售连结水晶赚取"不义之财"的行为早已被公之于众。证据？还需要证据吗？当时"危机公关"这个概念显然还没有在国内普及开来，wowgh.com没有作出任何能够让玩家安心或放弃怀疑的回应，颇为有趣的是：在3月22日"魔兽公会网盗号"的信息随着大量《魔兽世界》相关网站、论坛的转载而广泛传播后，wowgh.com竟然于3月24日被收购，在相关的新闻稿中，我们可以看到这样的信息："魔兽公会网拥有超过70万成员，总公会近3500个，是目前国内最大的网络游戏玩家公会平台网站。"





这就是2006年3月时围绕着wowgh.com展开的小规模人肉搜索事件得出的结果，玩家们因此相信wowgh.com与wow711.com、wow520.com、wowpifa.com等网站同属于一家公司，而那家公司同时还在海外做着同样的买卖——Wowmine



诶？眼花了吗……这是什么？2006年的时候，谁能想到wowgh.com有朝一日会变成这副模样呢？

而被收购后，这个已经彻底失去玩家信任的网站变成了什么样子呢？

在这一事件中，隐藏在wowgh.com.、wow711.com、wow520.com、wowpifa.com背后的ICP单位，就是"广州优易数码科技有限公司"——感到眼熟吗？这就是在某些情况下（比如前文提到的前雇员公开的简历上）被称为"UMGE"，且在一些网站留下的招聘信息中，使用@umge.com作为邮箱的公司。

就现状来看，UMGE几乎无法摆脱国外玩家"参与WOW金币交易"的指责，而深知这一点会对游戏海外市场推广造成不利影响的Evony采用了颇为极端的做法：官方试图把UMGE彻底从Evony的历史上抹消掉，他们迅速处理掉了UMGE与相关的域名、域名注册信息，成立了以游戏名称命名的"Evony有限责任公司"，修改了游戏的官网、官方论坛和官方wiki等一切可由官方修改的信息，现在玩家们能够通过官方的宣

传看到的Evony，是一个由“根正苗红”的美国本土团队打造的原创游戏，哦，为了证明这一点，这家地道的美国公司还在一家地道地位于澳大利亚的法院以地道的“诽谤”罪名起诉了地道的英国公民，博客写手Bruce Everiss……

诶？一家美国公司在澳大利亚的法院起诉了一个英国人，是不是哪里搞错了……

欲知后事如何……

没错，至少英国卫报对此进行的报导是这么写的：“注册于美国的Evony有限责任公司在澳大利亚新南威尔士最高法院以诽谤罪名起诉不列颠游戏博客写手Bruce Everiss”，好吧，至少“起诉”这件事是真的发生了——但Evony最终以“大量玩家对这起诉讼表达了自己的看法，最终我们决定尊重玩家的意见”为理由宣告撤诉，说实在的，这起充满了喜感的诉讼案如此落幕着实令人感到扫兴——澳大利亚广播公司（Australian Broadcasting Corporation，ABC）为此特别制作了一篇法律报告，资深法律报告主持人Damien Carrick、作为被告的Bruce Everiss、被告的辩护律师Damian Sturzaker等人通过电话会议欢聚一堂，用英语特有的毒舌技巧激烈地吐槽了这起诉讼案，笔者对“法律报告”这种“艺术表演”形式接触得不多，不知道这类广播节目是不是一直是以假正经的姿态和脱口秀般的语言风格进行调侃，但至少关于这起诉讼案的这场法律报告完全可以当成英式群口相声来听——几个人变着花样来回念叨案件中那些充满喜感的元素，不把幽默感耗尽不罢休，由于篇幅所限，笔者不能在这篇专题中把整个报告翻译一遍，但是可以截取其中一些吐槽段落来与读者分享：

Damien Carrick：现在我们来谈谈这起诉讼案，一场针对你的关于诽谤的诉讼案，即将发生在澳大利亚悉尼新南威尔士最高法院，对你而言，辩护过程会很顺利吗？

Bruce Everiss：不，绝对不会——实在是不方便，我得绕过半个地球不是吗？而且我们甚至不在同一个时区……

Damien Carrick：现在让我们来直面这个问题：Bruce Everiss大老远地在英国的某个地方在他的电脑上敲打了一些东西，Evony在美国德拉瓦州成立了公司，然后就不远万里为澳大利亚悉尼的法院送来了一起诉讼案，对吧？

Damian Sturzaker：简直太对了，我甚至觉得这就是让这起案子变得如此不凡的原因。

Damien Carrick：那么，到底原告和澳大利亚有什么关系呢？还是被告和澳大利亚有什么关系？诉状上阐明这些问题了吗？

Damian Sturzaker：呃，好吧，事实上他们是有某种关系的，比如说有一个在澳大利亚也能读到的博客，再比如说还有一个在澳大利亚也能玩到的游戏——没人住在澳大利亚，也没人到过澳大利亚——此外就没其他关系了。

Damien Carrick：也就是说，在Evony、Bruce Everiss和澳大利亚之间并没有任何特别的关系能够让澳大利亚有幸在全世界所有国家的角逐中脱颖而出接受这起诉讼案吗？

Damian Sturzaker：是这样的，我认为原告被告双方与澳大利亚的关系并不比他们与罗马尼亚的关系更密切。



Damien Carrick，ABC资深法律报告主持人，澳大利亚式脱口秀表演艺术家，吐槽大师。属性：毒舌、腹黑、鬼畜、攻（有奇怪的属性混进去了喂！）

在大洋彼岸举办群口相声大会的同时，Bruce Everiss在英国博客上展示的人肉搜索的成果为居住在我国境内的一位加拿大籍华人带来了意料之外的麻烦：Eric Lam（林川），曾被微软以点击欺诈罪名起诉的三位被告中的一位，同时曾是UMGE的域名所有人，不幸被警察找上了门——原因是Bruce展示出的一些照片是由他曾在广州优易数码科技有限公司工作期间亲手拍摄的，显然这些照片被Bruce得到并展示在博客上的现实让他的前雇主感到不悦。看得出，警察的到访为Eric Lam带来了极大的困扰，他以出色的文笔将自己的遭遇写成了一篇充满悬疑气氛的文字，将这篇文章和一封长信发给了Bruce——以此证明自己的“清白”——清白的意思是：他不是将那些照片交给Bruce的人。是的，仅仅是如此。至于《魔兽世界》的金币生意、点击诈骗案、UMGE到底是怎么回事……他对这些问题只字未提——显然这些问题对他而言与“清白”无关，唯一重要的是：他没主动把那些照片交给Bruce，就是这样。

在这封长信中，Eric Lam还表示：如果我是Evony的所有者，我会为此而感到非常骄傲——因为这是首个由中国人创作并在英语国家中创下市场佳绩的游戏——我认为Bruce之所以在博客中如此立场鲜明地反对Evony，只是要借这个游戏的知名度来为自己的博客增加点击率和通过博客获得的广告点击收入……如果这些信息还不够吸引眼球的话，他还在信的结尾处通过屏蔽词谴责了Bruce以及所有的“传谣者”和“泄密者”，原因是这样：这些人完全不顾他的个人遭遇，仅为了报复或是所谓的“正义感”而传播这些信息，间接扰乱了他的平静生活，导致警察到访破坏了他在邻居中的形象，影响到了他的私人生活……哦，当然，他也为自己的摄影爱好做出了反省，并对自己未能及时将网络私人相册加密而感到懊悔。

但是……破坏掉他平静生活的，真的是Bruce和所有Evony的反对者么？

Evony有限责任公司宣告撤诉后，Bruce暂时将注意力转移到了其他方向——关于Evony，他已经把人类能够通过人肉搜索挖掘到的一切信息全都挖出来了，从前雇员爆料公司内幕到公司高管家庭成员的社会背景，已经没有更多的话题可供猎奇和调侃了。Evony更新了AgeII，修改了更多与UMGE有关的页面，表现得越来越像是一个由美国制作团队原创的网页游戏，继续传播各种以身穿内衣或更加暴露的女性形象吸引玩家眼球的广告，拥有越来越多的注册和付费用户。

Eric Lam回到了自己平静的生活中，操办着自己的买卖，围绕着Evony而展开混战的世界恢复了和平……

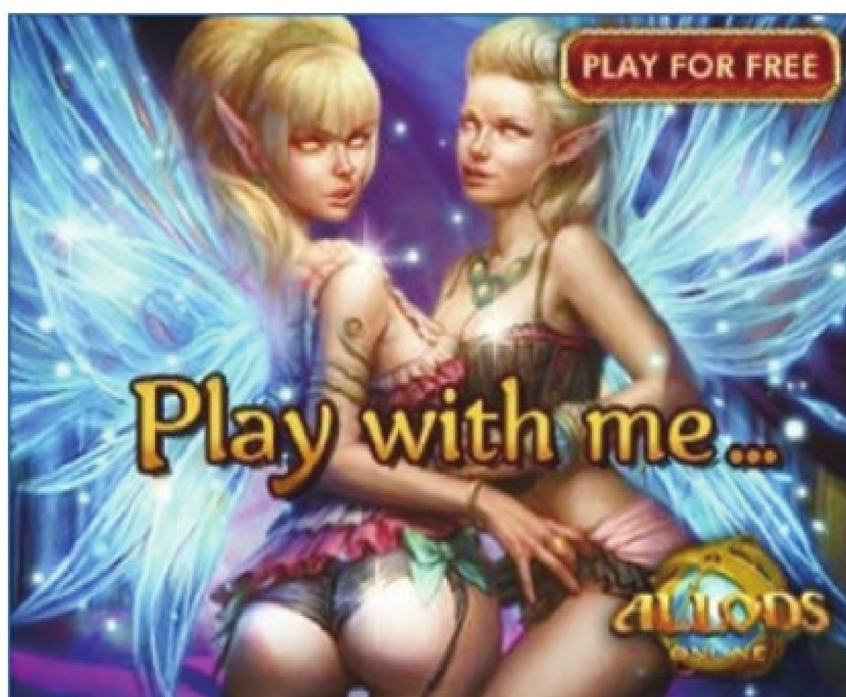
但是，Evony在海外市场上所产生的影响不会到此为止——当然不是指这个游戏的盈利状况，而是“来自中国的网页游戏”给海外玩家留下的印象。根据笔者在Youtube、Facebook、Twitter等在西方影响力和受众越来越广的舆论场所的观察，Evony的反对者们仍然对“传播Evony的真相”，并且普遍将Evony视作“中国式低俗广告”的代表，偶尔还会结合“言论自由”和“普世价值”，黑得乐此不疲。

都是世界的错吧，都是世界的错吗？

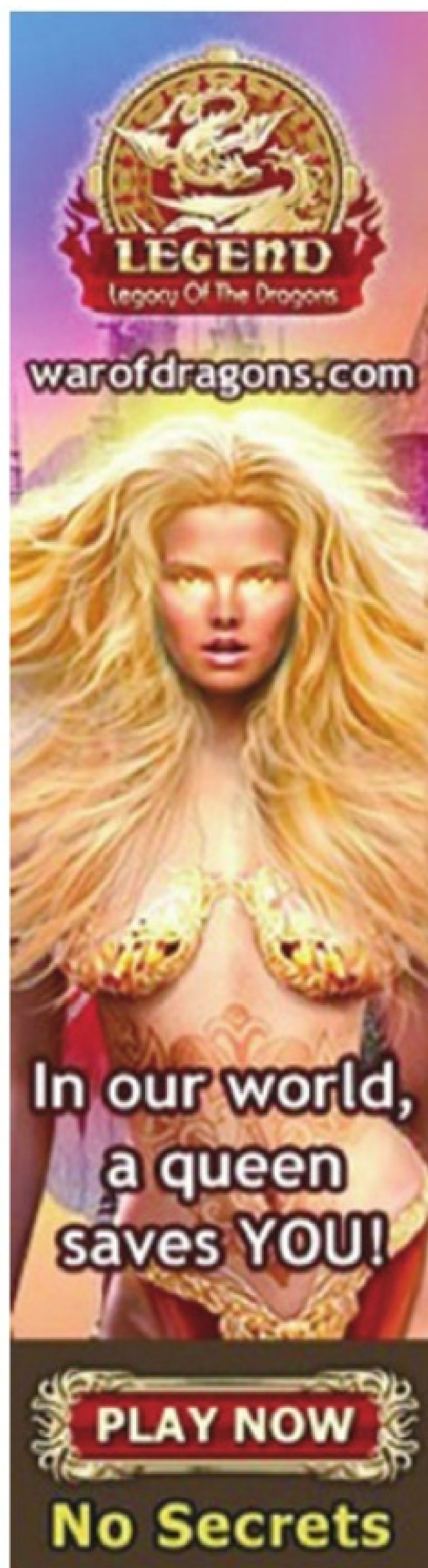
德国启蒙思想家莱辛曾在著名剧本《对共济会成员的谈话》中，借角色Falk之口说过这样一段话：

“如果现在一个德国人遇到一个法国人，一个法国人遇到一个英国人，或是情况相反，那就不再是一个纯粹的人（一个普遍意义上的人）遇到一个纯粹的人，因其天性相同而相互吸引，而是一个这样的人（一个展现出个别的而非普遍的兴趣的人）遇到一个这样的人。他们意识到彼此有不同的倾向，这就使他们在各自发生任何联系和分担最微不足道的事情之前，已经彼此冷淡、拘谨和猜疑了……”

现在，我们的情况是所有关注Evony事件（而不是对此毫无不关心，只顾埋头玩游戏）的外国人遇到一些中国人……好吧，他们认为中国人搞SPAM、做低俗的广告、游戏中有山寨成分、还搞《魔兽世界》金币生意——同时，根据Bruce展示出的那些“真相”（不管其中有几成是事实，几成是Bruce的猜测）他们几乎可以上纲上线到一切事情。在Evony之后，他们在由中国制造的一些网游正式进入海外市场之前，就普遍表现出了冷淡、拘谨和猜疑——尽管以国籍为单位谴责“劣根性”这种事，本质上是由全人类共同的的劣根性使然，但面对大多数人都如此这般的思考惯性和认识习惯，“改造全人类的世界观”显然是不切实际的想法——人们大概都能认同“这世界上存在一种叫‘国际形象’的东西”这件事，哪怕国际形象只能用来对人们固有的偏见做出有限的修正——但是，就算Evony的市场业绩再杰出，它所暴露出的问题恐怕对于国际形象问题也于事无补，毫无疑问，在Evony之后进入海外网页游戏市场的那些国产作品无论品质如何，首先都难免要承担由偏见带来的压力——这时候，我相信大多数有志进军海外市场的游戏厂商反而会希望Evony被成功地塑造成一个由美国本土打造出的作品——这样的话，就没人需要为它缝缝补补但并没有成功掩饰住的那些黑历史而买单了。







通过Evony，我们显然“输出”了一些令人尴尬的文化，你看，现在老外也开始在广告里玩这一套了……

忘了Evony吧，我们来聊些乐观的……

几年前谁要是说“我们的游戏在海外发行了而且赚钱了哦”，那肯定能引来媒体争相报道、同行的羡慕和惊诧。但是今天，国内网游运营商在海外运营游戏早已不再是新鲜事，当业界开始盛传“《剑网》是越南国民网游”时，越来越多运营商，不管是一线的还是二线的或者好多线的，都在打海外市场的算盘。并不是说多崇洋媚外，但截然不同的产品、市场、人文、法律、环境等等因素加在一起，尤其还是这个人家传过来的游戏行业，你现在回过头去赚人家钱，听起来还是有点匪夷所思，所以面对诸多“成功扩展东南亚”“北欧已经拿下”等宣传口号时，不得不产生一种“你们是不是自信爆棚”的怀疑。

但事实是，真有人在海外赚钱了，还不是一星半点地赚，正如本期这个专题，一款在国内平平的作品却能在海外大红大紫，尽管现在被“正义人士”义无反顾地搞臭了，但不能抹杀它的在线人数。这件事的意义在于，第一，两边市场确实不同，咱们也的确进步了，有些咱们觉得不好的，那边不一定觉得不好；第二，小心“正义人士”。

不过到底“国产作品出口海外”是怎么个状态呢？完全聚焦在海外市场的IGG公司主要负责欧美市场的COO许元可以解答其中一些问题。

大众软件：根据你的了解，现在国内各大网游公司对海外市场到底怎么看？会花费多少人力和精力来做这件事？大体上是如何操作？盈利状况如何？一般是自己做还是找诸如IGG这样的专职公司来操盘？目前IGG旗下的产品在自主研发和代理运营上大概如何分布？

许元：近一年来，很多国内的网游公司都很看好海外市场，并且纷纷开始以不同的途径开始想海外进军。有委托海外运营公司代理运营的，有收购海外运营公司的，也有部分是自己直接运营的。目前多数公司是把海外市场当



IGG在海外市场上运营的部分作品——其中一些很可能会因为Evony的表现而被那些"正义的朋友"用"出身不好"作为弹药进行舆论轰炸

大众软件：你认为在海外运营网游最需要注意的有哪些？与国内有何最大不同？

许元：在海外运营网游最需要注意的是服务。与国内最大的不同是信用卡公司对客户的保护。任何一个信用卡客户在游戏中消费，如果对游戏或者在游戏中受到的服务不满意，他可以在6个月内要求退款。在这种情况下，信用卡公司是完全保护消费者利益的，而且任何商家的退款率超过1.5%以后，信用卡公司就会主动关闭你的收款帐号并处以极高的罚款。在宣传层面，欧美市场是一个比较自律的市场，大家普遍都很守信用，违规操作可能可以短期带来一些利益，但一定不能够长久。

大众软件：IGG目前采取的是道具收费这一方式，根据我在一些欧美论坛的观察，大体情况与国内其实有些类似，有人说好，也有人说不好，那么你认为有多少比例的欧美玩家认可这一方式？付费能力如何？而且现在也有不少欧美作品采取了道具收费这一模式，比如最有名的DDO，且反响不错，你认为道具收费这条路会怎么变化？

许元：我认为，大家对道具收费的认同是一个循序渐进的过程。我们2006年最早开始在海外运营游戏时，玩家对这种概念是非常陌生的，而且付费能力低于国内。经过两三年的培育，目前IGG平台上的玩家的消费能力基本达到国内消费水平的两倍以上，一些欧美作品也开始采取道具收费的模式。但就目前而言，欧美开发商对道具消费类游戏的设计还是远远落后于中国开发商。

大众软件：比如我现在手里有一款游戏，希望在海外运营，我应该如何做？

许元：如果要省时间和钱，直接找类似于IGG这样的公司帮你运营是最快的。而且你不会承担很大的风险。如果是自己运营，那么首先要成立美国的公司，这样才能够设立美国本地的收费途径。一些大的信用卡公司，一定会要求你是美国本土公司才能给你开信用卡首款帐号。然后下一步是选取一家可以信赖的数据中心架设你的服务器。网游所用到的线路稳定性最为重要，因为每次掉线都会造成用户下线，数据回档等问题。而绝大多数美国的数据中心都是做Web服务为主，线路很难达到网游公司的需求。另一个重要的是全球各地的路由，因为海外运营所服务的客户是全球各地的，因此网络线路到全球各地都需要优化，这部分也是有比较高的技术门槛的。最后，就是建立一个优秀的服务团队来服务全球各地的玩家。

成一个市场扩充，因此，花费的人力和精力不是很大，跟国内部分比大约是1:10的样子。由于多数公司目前还是处在探索阶段，绝大多数公司都还是处于亏损状况。IGG旗下目前有三款自主研发的网游，有11款代理运营的游戏。

大众软件：根据我们了解，欧美市场上得到认可最多的还是MMORPG，从你的实际经验来看，哪些作品有潜力获得成功？或者说，您会选哪些游戏进行海外推广？

许元：是的，欧美市场对MMORPG的认可程度是很高的。一款产品能否获得成功，一个决定性的因素就是游戏的文化背景。大多少亚洲的游戏都是以东方题材为背景，对于欧美玩家来说都有一个文化障碍，因此很难被广泛接受。同时，游戏的品质也是成功的关键。欧美玩家大多都是玩着单机游戏长大的，因此对游戏的画面及效果期望很高。

大众软件：现在登录一些欧美网游网站，经常可以看到中文游戏的广告，这些市场推广大都如何操盘？你认为能否取得效果？

许元：这类广告通常都是一些新进入这个市场的公司打出来的。这类广告通常价格非常贵，性价比不是很好。

大众软件：据你了解，目前除去IGG外，国内还有多少家致力于海外运营的公司？运营状况如何？是否有你认为不错的公司？

许愿：目前应该还有5、6家致力于海外运营的公司，大多数都是刚刚开始。目前运营不错的中国公司，完美时空应该算一个。

大众软件：现在已经有作坊式企业进入这个领域，本期专题也是围绕其中一个事例展开，你感觉这类企业目前到底有多少？很多还是个别？他们是否可以赚钱？

许元：我们确实注意到一些作坊型企业进入这个领域，但目前还不是很多。因为要想在美国这边运营游戏，还是有一定门槛的。比方说，收费平台的搭建、IDC的选取等，这通常就要花费半年左右的时间。违规操作的公司其实比较少，但也确实存在那么几家大量使用隐晦型色情广告，被大量海外媒体唾弃。目前大多数公司都在刚起步状态，通常会需要一、两年的经验及用户积累才能够开始赚钱。

也许看完许元的回答，会认为在海外运营其实也不难，但实际操作起来却是难度颇大，其中最大的难点在于产品和人力。如许元所说，如果按照正规途径在海外运营网游，资本是要大于国内的，也就是说，两边相比，一款失败作品带来的损失是不同的，很难按照国内这种广撒网的模式操作。至于人力方面，就是文化差异的问题，我们知道，海外公司在国内举步维艰，反过来也是一样，能够通晓公司意图并能转化为在海外行之有效的操作，并非是"一拍脑袋"就能解决的问题。

最后，非常感谢身在美国的许元能接受这次采访。

游戏中的“苏联形象”

■执笔 NukeCoke 生铁

I'm back in the USSR
You don't know how lucky you are, boys
Back in the USSR
——Back in the USSR，Beatles乐队


《回到苏联》的创作者和演唱者Beatles乐队的几位英国青年在美国国旗下的合影。2003年，乐队成员保罗·麦卡尼真的来到了曾经苏联心脏地带——莫斯科红场，并在那里举办举办了自己艺术生涯中的第3000场演唱会

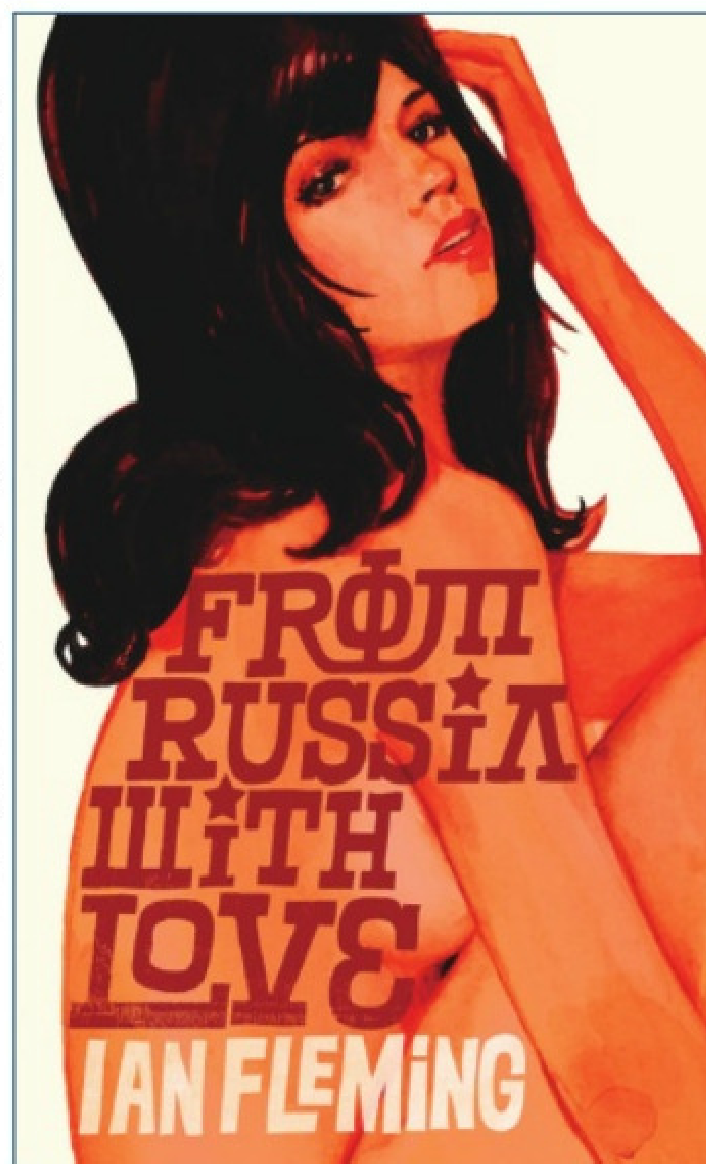
不论是Beatles乐队在《回到苏联》中迷乱而玩世不恭的吉他，还是伊安·弗莱明的《来自俄国的爱情》这部007作品封面仿俄体的字母，我们听到和看到的都是西方世界的艺术家们对苏联这一曾经的世界上最大国家联合体的态度。至于要深究他们对苏联的态度是调侃还是尊重，是嘲笑还是欣赏，是宁可下地狱也不去那里的厌恶还是在冥冥之中充满好奇的向往？这恐怕要花一番功夫研究一下了，毕竟艺术家们的数量太多了。


嘿！看啊！苏联兵和战熊——什么？那难道不是同一种东西吗？

待电子游戏这种这种新兴并且相对小众的艺术形式成为部分人群娱乐生活中的重头戏之一时，我们不难发现西方国家的游戏制作人们利用苏联这一已经逝去的巨人作为游戏的噱头——并且，已经达到了滥用的程度。想想我们熟悉的那些游戏吧，常见的情况基本是这样的：基洛夫空艇冷漠地斜睨着自由女神岛，装载的体态夸张的炸弹随时可能掉下来——可是他们的领导人却是脑瓜上插满电线的疯子和胡吃海喝的大傻瓜；在红色的地平线上，熊一样笨重的士兵穿着厚重的褐色军装（或是被驯养得像士兵一样的战熊）大踏步前进，体积像一栋移动的建筑一样夸张的天启坦克震耳欲聋的引擎声也遮盖不住他们呼喊着的“For Mother Russia！”（为了母亲苏联！）——与此同时，手执AK47的他们在另一个时空

中却会被扔香蕉皮的西方女特工制伏痛扁；苏军的导弹发射井像不花钱一样一颗接一颗地向敌人的阵地发射核弹——他们的科学家却在作为上远逊于西方力量，他们既没有时空跳跃战车也没有天气控制器，只能破天荒地把华、北两约的分界线"铁幕"这一抽象词汇变成令车辆短时间内无敌的科技……

嘿，够了。你在街上看见的那些身穿"切·格瓦拉T恤"的青年可能是出于"摇滚精神"或仅仅是为了充"潮"，但是穿上二战时苏军军装、去无名烈士墓前集会的俄罗斯青年绝不是在搞什么Cosplay。庄严一些的苏联精神仍然存在，不论是在现实的和平生活中还是虚拟的惨烈战场上。简单回忆一下最近30年中东欧和独联体国家在游戏/软件方面最著名的举动：80年代末，一部益智游戏"俄罗斯方块"带着许些冷战味儿曲折而纠结地进入了西方世界，成为广受好评的经典之作，无数人为之疯狂；90年代末，卡巴斯基反病毒软件崭露头角，东欧黑客将黑手伸向最新的Windows操作系统；到了今天，乌克兰游戏公司佳作、大作不断，并且你会发现《魔法门之英雄无敌》这一欧美系列游戏的最新作品已经是由俄罗斯公司制作的了。那些东欧以及独联体国家的游戏制作人静静地看着来自西方的戏弄和嘲笑，并做出漂亮的游戏来回敬他们的"敌人"。那么，作为世界上跟苏联最近的人、作为生活中还带着苏联元素的人，他们眼中的苏联到底是怎样的？



007作品之一：《来自俄国的爱情》（又译：铁金刚勇破间谍网），电影海报上的英文字母模仿了俄文的造型

强韧的铁锤与锋利的镰刀：


还是一张来自Beatles乐队成员的作品——冷战时期，他们曾因"有为苏联唱赞歌的嫌疑"而遭到美国的麦卡锡主义者敌视

大部分东欧和独联体国家的游戏制作人很少拿苏联开玩笑，《斯大林大战火星人》这样的恶搞作品实在是几十年难得一遇——并且通常不受好评。在战争题材的游戏中，他们总是想表达一些硬派而强势的东西。俄罗斯公司Nival Interactive制作的二战题材即时战略游戏《闪击战2》是体现苏联精神铁锤般坚强的一个典型。游戏的战役部分由美军、德军和苏军三部分组成，其游戏难度是渐进的。玩过的玩家都知道那如同教学关一般简单的美军战役，以及数量不菲的欺负法军为主的德军战役。略过米字旗和铁十字旗,将鼠标点向"镰锤星"时，即将到来的难道仅仅是"为保卫家园而战"吗？如果是这样，那么不论在硬件上的关卡容量与设计还是软件上中心思想都说不过去吧。欲扬先抑的手法再次运用到这部作品的压轴戏中：前半部分那漫天白雪、万里冰河为主要战场的关卡让人体会到祖国危在旦夕的肃杀与绝望，无穷无尽的"防守关"令游戏者的一腔热血无处释放，似乎莫斯科和塞瓦斯托波尔要塞将永远抵挡那德军不知停歇的攻击……

转折悄然出现在一场局部地区的反击战。T34坦克的洪流在德军阵地上咆哮，钢铁怪兽一样的多炮塔重坦夹杂其中，傲视着面临毁灭的德军部队；"米格"与"雅克"在苏俄大地广袤的上空中盘旋，怒射的机枪喷吐着复仇的子弹。从那开始，斯大林格勒反击战、肃清俄罗斯大草原、进军罗马尼亚……一场又一场的进攻刺激着游戏者的神经。美军战役的最后一关是攻打德国鲁尔区，德军则是阿登反击战，而苏军……随着反击战快速的推进，相信你已经猜到了：攻克柏林，为欧洲战场的终结打出最后一击——在经历了沉重的、压抑的、无穷无尽的保卫战之后，你会发现后半部分的任务打起来相当痛快和解气。一种"只要没有倒下就要反攻"的精神保佑着苏军向柏林进发，如同一只饱经风霜的铁锤狠狠地砸向敌人的心脏。



为什么这张二战宣传画没有把苏联画在最显眼的位置？因为它是美国人画的。所以，喜欢苏联的玩家们也不要对西方的电脑游戏抱太大希望了



对Bethesda和Interplay都不抱希望？在你抱怨的时候这群白俄罗斯小伙子自己动手丰衣足食了——Fonline，将多人联机版《辐射2》的传说变为现实。

相对将苏联恶搞到底的《红色警戒》三部曲，Nival的这群俄国人给了美国和德国——不同时期的两个"敌人"足够的尊重。而对于苏联，你可以认为Nival有意突出苏军艰难英勇的抗争史，也可以认为他们是在中肯地陈述着事实。他们在用自己的劳动成果向世界上的玩家高呼：忘记你在西方游戏中看到的那些诽谤吧，真实的苏联是这个样子的！当游戏中的苏军坦克驾驶员哼唱着俄罗斯小调冲向前线时，即使资本主义国家的那些玩家们也会感动甚至掀起一波苏维埃热吧。如果他们要制作一部在时代上与《红色警戒》同处于冷战时期的即时战略游戏……想像一下会是什么样子，也许严肃的氛围会令那时扮演盟军指挥官的玩家要面对相当大的压


《闪击战2》苏军战役后期的反击战通常拥有充裕的援军和胜敌一筹的武器


伊尔-2攻击机正面的装甲使飞行员从来不畏惧正面接敌。然而后舱的机枪位不仅没有装甲，甚至连风挡玻璃都没有，是何种勇气和信任使机枪手们坐上那个位置的……

力——同时来自武装和精神上的压力。

再来看看《伊尔-2：攻击机》，这是以俄罗斯1C Company为首制作发行的一款空战模拟游戏。游戏将二次世界大战期间不列颠之战、斯大林格勒战役、西西里战役、库尔松之战以及柏林战役中的空战部分搬上PC，并在家用机和掌机方面也做过移植。你可能会问，为什么这样一款几乎涵盖所有二战著名空战的模拟游戏单单以一款苏制战机的名字命名呢？为什么不用“壮志凌云”或“二战王牌飞行员”这种既热血又气派的名字呢？答案很简单：伊尔-2是本作的明星。虽然在游戏中你可以驾驶德军的“容克87”如飞出地狱的蝙蝠般俯冲投弹，也可以驾驶英军的“喷火”一架接一架地击爆笨重的“梅塞施密特”……但是只要当你驾驶到“伊尔”时就会发现：哦，我的天，那些飞机简直都是玩具！

二战题材的空战模拟游戏中，像《伊尔-2：攻击机》这样突出苏军战机的游戏并不多。大多数军事爱好者对苏军的“莫辛那甘”，“波波沙”，“T34”这些耳熟能详的枪械和战车津津乐道，它们都是在各自领域中的王者。1C Company在游戏中再现的这架伊尔战机被二战德军赠名“黑死神”，曾是二战同型战机中最坚固的机型，论综合能力也是同型战机中的强者，并在游戏中被再次强化。制作人员用副标题“捕食鸟”和高出其它战机一截的性能（既然不强调对战，就别要求平衡性了！）进一步表达了一种强劲的战斗精神,与其将它比喻成捕食鸟，不如说它更像一把锋利的镰刀，在天空中收割着妄图侵略其祖国的敌人。它正如同镰刀一样：不曾拥有刺剑的犀利和优雅，但却有着不易折断的身躯，毫不张扬的内刃同样可以置人于死地。如果说Nival的《闪击战》是带着悲壮的意味向玩家们还原一个不服输的苏联，那么1C的这部《伊尔》则是带着点霸气和骄傲，向玩家们标榜苏联当年的强势吧。

红色下的淡淡忧伤


围在营火边弹琴饮酒聊天这种娱乐行为并不是《潜行者》中的特异区中特有的娱乐方式，它一直是俄罗斯和乌克兰人民周末聚会乐于选择的方式之一

那些战争游戏让人们看到独联体国家的游戏人对苏联军事强大产生的优越感，无论是钢铁洪流还是晴空霹雳，那些战争机器运转的时代已经远去多年了。战争虽然是人类历史中的重要部分，但毕竟不是所有，在游戏题材的选择上也是如此。美国人用《模拟人生》和《模拟城市》来告诉世人什么是理想中的美国梦：靠工作养活自己、和睦的家庭和邻里关系、科学的城市规划——尽管结局未必如同理想中那样（这都是玩家的创新精神造成的）。

看过了战争中的苏联，你可能会问：苏联人，以及苏联解体后生活在那片土地上的人们到底是怎样的？遗憾的是并没有一部苏俄版的“模拟人生”来告诉我们这些。独联体国家的游戏人在游戏中这样告诉我们：伏特加和红肠能让他们跳起“踢腿舞”，黄瓜片蘸食盐和黑面包也足以养活他们；他们既能


一名全副武装的潜行者踌躇于农舍的废墟前。那门框上残存的鸟巢、风铃和圣母像告知过路者这里过去的生活是怎样一种情形——现在它已一去不复返

修建“列宁莫斯科地铁”这种令全球人叹为观止的宏伟工程，也可以用子弹壳制作的打火机在末世的废墟中照明（见《地铁2033》）——他们是一群热爱生活的人，一群生命力顽强的人，乡愁这种细腻的感情同样会在他们心头游走，致使怀中的六弦琴奏出的忧伤的曲调。

《潜行者》三部曲将故事发生的地点置于乌克兰首都基辅以北130公里的切尔诺贝利核电站、普里皮亚季镇以及周边地区。战斗自然是FPS游戏的重点，但是《潜行者》开放的游戏方式给了玩家在游戏中旅行和探索的机会，而这一方面的游戏乐趣在某种程度上甚至超越了战斗带来的快感。背上装满苏制武器和列巴（俄语Х л е б的音译，意为：面包）的背包，潜入乌克兰中保留着苏联遗迹的地区，这可不是一般的游戏能带给你的经历。

苏联式的农庄点缀在无垠的草原上，农舍里早已无人居住，轮胎干瘪开裂的康拜因（俄语К о м б и н的音译，我国建国初期常用此称呼“联合收割机”）陷在泥土里，不见孩子们和牧羊犬的嬉戏；远处工厂的烟囱高耸入云，工厂内沉重的机床似乎在应和着广场上表达“人定胜天”精神的雕像，然而它们却再也无法制造出令祖国骄傲的战车与大炮，只能在静谧的雨夜里慢慢地穿上锈衣；进入一栋完好无损的居民楼，走廊里的墙面上是“上白下青”的涂料装修，居室的结构朴素大方，木制的书架上贴着列宁宣传画，五斗橱上摆放着洋娃娃和套娃娃……就是这样“苏联标准”的居民楼，一栋又一栋整齐地排列在鬼镇普里皮亚季的街道边，等待着再也不会回来的主人。

《潜行者》的第一部被西方知名媒体评为“2007年度最有气氛游戏”，这对那群初生牛犊不怕虎的乌克兰游戏制作人是最好的奖励。取得这样的成绩绝不仅仅因为它优秀的光影效果和庞大的3D世界。投入游戏那风餐露宿的生活中，在颓败和寂寞中穿行，游戏者那根对“触景伤怀”最为敏感的神经难免受到影响。陪着弹吉他的NPC在篝火边休息并没有任何实质的作用——既不能增加你的弹药也不能减少你吸收的辐射，但是也许每个游戏者都过这样的举动吧——因为整个游戏的气氛是如此的伤感，你会为这群挣扎着生活的人祈祷。乌克兰GSC Game World制作《潜行者》系列的灵感来自于1979年的前苏联同名电影（拍摄于爱沙尼亚）。有人认为这部借着科幻谈哲学和神学的电影预测了1986年的切尔诺贝利核电站事故。如果说切的事故是一夜之间留在乌克兰大地上的最深的创伤，那么20世纪后半页俄罗斯西伯利亚平原上渐渐被人废弃的城市则是未来几个世纪内地球上最悲伤的风景线——大片废弃的人造设施，一座又一座点缀在荒野之中。它们本以征服自然的名义降世，却被风沙、雨水、野草和藤蔓侵蚀包围，成了一座座诡异却又令人叹为观止的独特景观。相比于切尔诺贝利周边地区，它们更加安静，更加与世隔绝，更加不被人知晓。人生中亲眼看到它们的机会不多，但游戏弥补了这一缺憾——你能在《潜行者》中看到它们的缩影，同样令人伤怀。

那么，在这一切的背后，那些乌克兰人们对苏联在表达一种什么思想呢？也许是怀念，也许是惋惜，也许是失望，也许是恨铁不成钢……也许是这些感情复杂的混合体。巨人已经倒下，它那个时代的许多东西也随之褪色。挺立变得腐朽，强壮变得孱弱，光鲜变得黯淡，活力变得死寂……纵然如此，那些破烂的农舍，那些生锈的机器，那些坍塌的隧道，那些不再有人居住的楼房，它们依然存在于那里，在那些无人问津的地方甚至会持续存在几个世纪之久。它们是一种独特的化石，用来见证一个时代的风格，见证一个时代中人民的生活方式，而这个时代曾属于世界上最大的国家联合体——苏维埃社会主义共和国联盟，一个存在了69年的巨人。《潜行者》和《地铁2033》等游戏所表达的那种对已逝苏联的复杂感情，如同一首挽歌，向世界上的玩家们缓缓诉说那片大地上过去的故事。

Dancing on the ashes of the world
I behold the stars
Heavy gale is blowing to my face
Rising up the dust
Barren lands are desperate to blossom
Dark stars strive to shine
still remember the blue ocean
In this dying world
——Dirge for the Planet，Firelake乐队，《潜行者》主题曲


一座西伯利亚废城中的景象。如果看到这样的景色出现在下一部《潜行者》中也不要吃惊，毕竟“DX”后面的数字还在增加

苏联的形象从何而来？

为什么在这个世界的人们眼中，苏联这个国家有着那种顽固的形象特征？是什么造就了人们这样的印象？

我觉得我们不应只把眼光局限在苏维埃政权本身，而更应该看到在广袤的俄罗斯大地上，属于它的民族和它的人民，都做过些什么给人以深刻印象的事情。

在17世纪末，沙皇俄国还是一个落后的国家。它不仅落后于中国，也落后于西欧国家。在这个国家盛行着农奴制，这

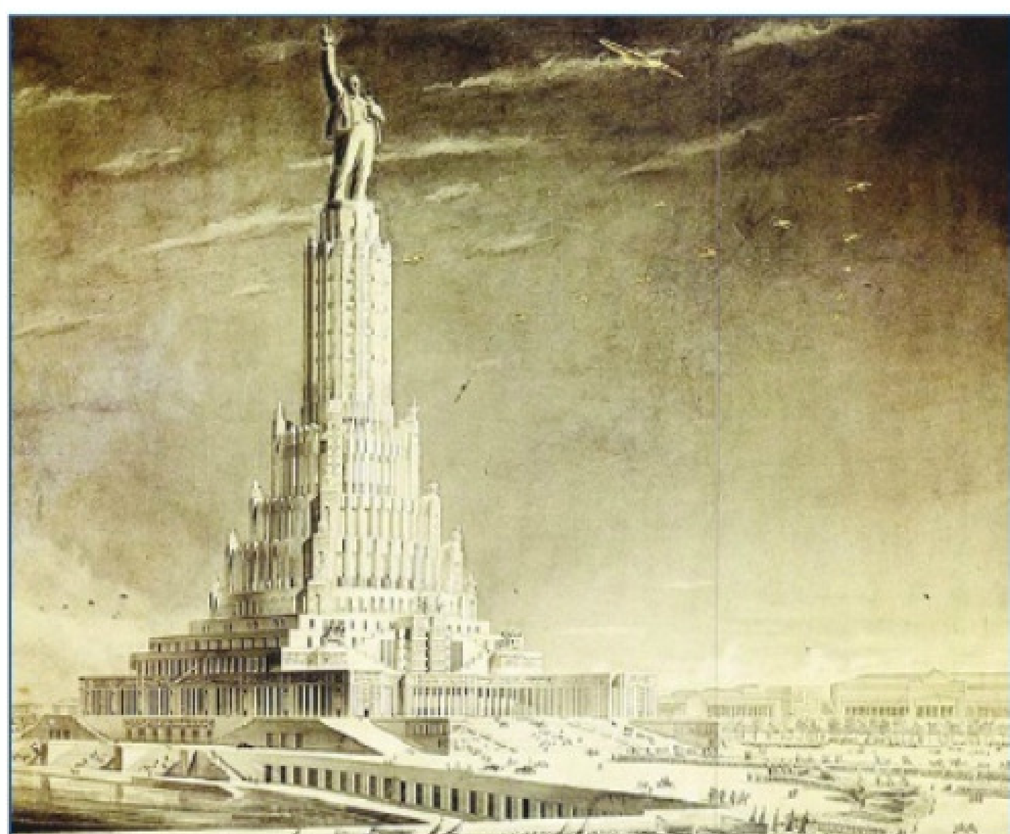

《潜行者》中普里皮亚季镇的摩天轮，《使命召唤4：现代战争》和《潜行者》让它成为明星。切尔诺贝利事故的突然发生让还未投入使用的它永远静静地矗立在鬼镇中，辉煌与废墟在其上结合为一体

些大量的农奴的人身权力都没法得到合法的保障。所谓的文艺复兴和宗教改革都没有在俄国发展起来。神职人员愚昧无知；文学暗淡无光，数学和自然科学无人问津。同西欧相比，俄国几乎还在中世纪时期。而在西欧，牛顿的《自然哲学原理》已经问世，文学和哲学事业繁荣昌盛。

如果不是1697至1698年间身高2.05米的彼得大帝开始前往西欧学习西方的文化、科学、工业及行政管理方法，并且在他有生之年推进国家体制的改革和完善，那么俄国依然无法发展起来。与俄罗斯形成对照的是东欧的另一个半欧洲国家土耳其。土耳其在整个历史的大部分时期比俄国先进，但自1700年之后的两个世纪，土耳其发展缓慢，而今天的俄罗斯已经成为了一个世界级强国。

俄国曾经的农奴制社会曾给西方人留下了落后的印象（正如现在很多西方人对中国的印象还停留在上世纪50年代甚至于清朝晚期），但这种落后中也隐含着某种神秘感觉，而且异国情调永远蕴含着特别的魅力。

但是在接下来的一百年，俄国通过战争吞并而扩张的版图，使它给人以足够的威慑力。


相对于这样雄伟但仅存在于构想图上的苏联建筑，西伯利亚平原上那些荒野包围着的废墟更加有体现时代特征的作用

在19世纪初，拿破仑率领着65万之众的精锐之师进犯俄罗斯，最终除2万人活着离开了它那广袤的土地外，其他人全部葬身其中，陪葬品还包括有1372门大炮、15.6万匹战马、20个辎重营的6000多辆大型四轮货车和20000多辆马车。

全民战争的冰冷海洋与俄罗斯北方严酷的冬季环境，使全世界为之震撼。

同样的情况又在20世纪上半叶的二战东线战场上重现！当时战无不胜的德国军队仅在1941年6月21日到12月6日期间对俄国进行的几次大包围中，有300多万苏军战士被俘，整个工业系统和军事系统都陷于毁灭性的打击——但最终苏联军队还是打回到德国的老巢柏林！尽管这里有美国在食品和战略物资方面的源源不断的援助，但毕竟参战的军人还是苏联人！

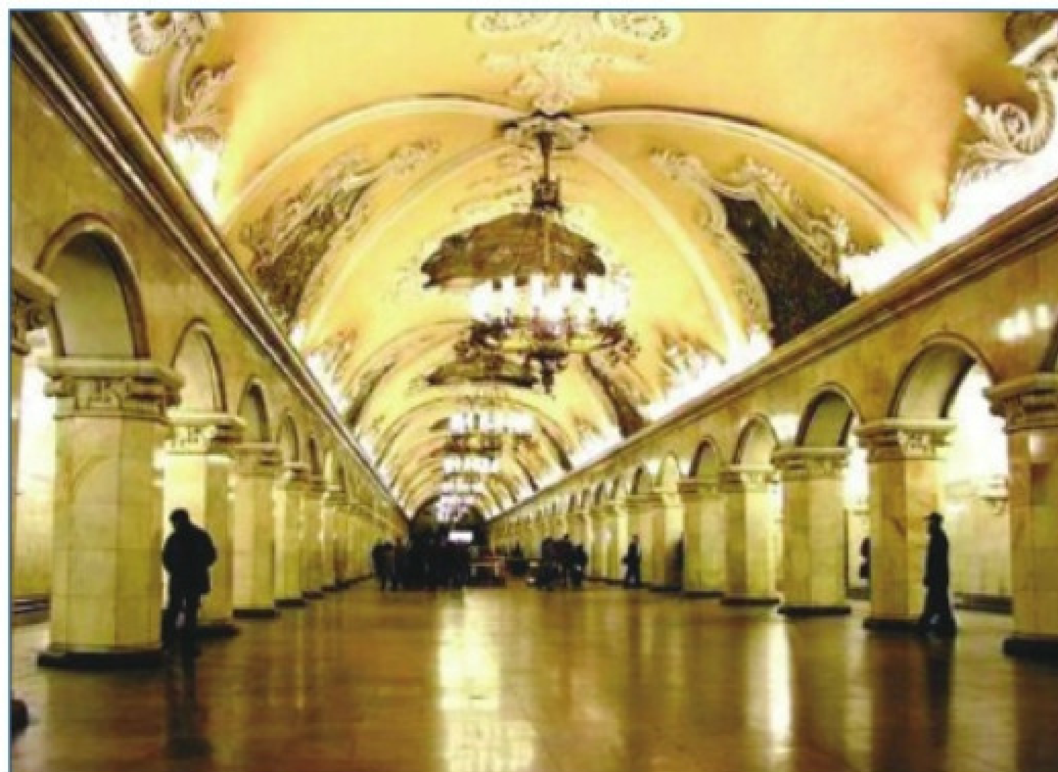
那些被打掉一半领土的苏联人把剩余的军事工业向乌拉尔转移，并很快生产出大量的重型坦克。苏联坦克兵们开着加厚装甲、悬挂系统差、因没有光学设备而导致命中率不高的坦克把德国的保时捷坦克干翻——因为保时捷每生产一辆精致完美的德国坦克，苏联就可以生产4台同样等级的坦克！并且壳子更厚，炮筒更粗！

而在与日本最精锐部队关东军进行的诺门罕战役中，苏联人的坦克和大炮使日本军队近5万人丧失了战斗力。步兵第23师团、第7师团、第8郭敬守备队、第一独立守备队和第1坦克师团几乎全军覆没，11个特种兵连队彻底丧失了战斗力。诺门罕前线日军最后只剩下400人。关东军司令官植田谦吉辞职，前线总指挥小松原切腹自杀，参谋长冈本双腿被斩断。这场战争让日本的优秀指挥官损失殆尽。日本关东军本想趁国力强盛时占苏联的便宜，但却几乎蚀光了老本，战场上只剩苏联官兵拿着被苏制子弹打烂的日本钢盔裂着嘴笑。

苏联政权自成立之后，就以钢硬铁血的形象著称于世。根据沈志华主编的《一个大国的崛起与崩溃——苏联历史专题研究》一书的记载，从1921年到1954年2月1日止，苏联以“反革命罪”判刑的人数是377万多人。其中被处死刑的有64万人，被判劳改和监禁的有230万人，被判流放和强制迁居的有76万人——这些数字也许你没有什么概念，但我们需要知道的是，在二战敦克尔克的大溃退中，英、法联军仅撤出了30万人（其中英军约21.5万人，法军约9万人，比利时军约3.3万人）就已经是日后抗击德军的最重要的西线生力军了。

苏联的强大辐射力影响到了周围很多国家，改变了整个世界的格局。这种格局对世界经济、政治、文化等方面的影响，经历了冷战时代，一直在今天还在起作用。

以上所举的例子还仅仅是一些军事政治方面的数字，但也足以证明苏联之强大，俄罗斯民族是一个大民族。而领土的广阔更是一个国家“有家底”的证明。法国、英国也没有足以拖住德国后腿的战略纵深（从这个角度而言，中国也是个绝对的大国，所以在游戏中出现以中国为假想敌的案例也并不少）。它有着深厚的文化底蕴，这片国土中孕育出的艺术家、作家和音乐家的作品，都有着异乎寻常、其他民族和国家所不可能替代的力量。而它强大的工业基础也是仅次于美国的第二大国。它还是第一个使载人飞船进入太空的国家——当然，切尔诺贝利核电站的大爆炸，也使核电站的含义在全世界范围内得到空


《地铁2033》游戏舞台的前身：宫殿般华丽的“列宁莫斯科地铁”，世界上最宏伟的地铁工程之一。源自1930年代苏联当局的设计思想：苏联应当有最美丽的地铁。

前普及。

而上面列举的那些数字和事例，其实还想表达出第二层意思，那就是其他民族和国家的人们深刻地意识到，俄罗斯民族是一个能够承载巨大苦难的民族。

"敌人"的概念及形象的混淆



你可以把这些以苏联为敌人的游戏看成是美国在意淫中与假想敌延续的冷战——就像是电影的观众们可以在荧幕前与僵尸或展开一场场血战——其实大家都想过一把打仗的瘾，但是又不想流血，于是各种娱乐形式就满足了这个欲望——我们最在意的并不是敌人是谁，而是"过不过瘾"

在美国斯坦福大学多年来使用的教材《心理学与生活》一书中，提到了对于"敌人"的概念及形象的心理学诠释：

让我们来看一下原东德青年在制度崩溃后的态度。根据一项全国性的调查，年龄在15~20岁之间的年轻人表示，他们对波兰人和土耳其人持有消极的态度。导致这种消极态度的一个重要原因就是这些人所带来的经济和文化上的竞争威胁。

偏见不是自发产生的，它需要一个社会环境，使人们产生一种信念——"敌人"正在消费有限的资源，从而为暴力的产生创造了温床。

当统治阶级找到了所谓的敌人时，他们通常试图告诉人们，十恶不赦的敌人是毫无人性的机器，理应去憎恨和消灭。这一做法客观上又成了挑起战争的先决条件。事实上，在各种不同的社会里，个体的攻击行为被视为犯罪，而同时国家政权又在训练着数以百万计的士兵，作为他们的杀人机器。如何把违法的谋杀行为说成是爱国主义的表现，是摆在领导人面前的一大课题，这其中的一大任务就是把对方阵营历代士兵们丑化成为十恶不赦的"敌人"。这个时候，政客和媒体往往通过生动逼真的描述和花言巧语来达到丑化敌人的目的。

西方国家——以美国为首，从来就像重视普世价值一样重视意识形态——在他们的想像中，俄罗斯族、俄罗斯人、苏联人，这些观念都混为一谈，被完整地妖魔化，他们就像是那些来自火星的对手，带着令美国感到陌生和恐惧的科技（尽管可能是以原始粗糙的外壳作为包装的），说着美国不懂的语言，然后在光天化日、众目睽睽之下做尽一切美国军队只敢在阿布格莱布监狱或关塔那摩监狱里偷偷干的事。

但不管怎么说，在西方电子游戏的虚构中，虚拟的苏联对手，多少具备着令人畏惧的强大感和压迫感。玩家们知道，他们是难缠的对手——从这个角度而言，身为一个俄国人，对此又该感到骄傲。


《战地——叛逆连队2》单机剧情的最后一幕——他们从阿拉斯加打过来了！"他们"是谁？对美国人而言，是"那群继承了苏联的野心，总想把世界据为己有，一旦得不到就干脆毁掉的俄国人"……咳，好在这只是场游戏

而假如我们把游戏作为一种商品来看，"政客和媒体往往通过生动逼真的描述和花言巧语来达到丑化敌人的目的。"又不能粗暴概括为游戏中出现的苏联人形象的注脚。作为游戏中的离奇角色的设计（甚至是丑化、妖魔化的设计），其实只是"意识形态"的一个载体。本质上，时尚消费品对政治权力是有益的，是时尚消费品的资本势力与政治权力的一种合谋。这个合谋，当然不是指游戏开发商和西方政府串通好了，要故意去把苏联角色做成什么样，而是"历史性"地去考察一些时代本质得出的结论。打个比方，时尚消费品，应该说对咱们国家的最基本的意识形态"共产主义"是有害的，但是经过20世纪80年代以后，从90年代开始，政治权力开始利用时尚消费品瓦解社会群体对政治意识形态的关注。由此反而产生出一个共存互助的所谓"合谋"状态。以前是文以载道，现在是拿"道"当成一个说头。虽然，好像文化消费品当中存在意识形态内容，但是消费品本身的消费特性和多元特性，在有效瓦解着意识形态本身具有的批判性。比方说，你同时可以接受讲反恐怖的美国大片，又可以接受恐怖分子为影片主要角色，观众情感代入是恐怖分子的电影。这样的多元特征本身是对意识形态的瓦解。这样的多元特征，本身是对意识形态的瓦解。意识形态变成可消费的。



苏联可以被描述为威胁到整个国家安全与主权的怪兽，同时也可以被塑造成一个守护小女孩美好童年的巨人——对游戏太认真就输了

我们不应从一件消费品、一款游戏去分析这个问题，它是作为一个整体的，连续的消费品产品系列呈现的，比如Westwood公司可能既制作妖魔化苏联人的游戏，又能制作一款苏联人拯救世界的游戏。所以这种情况必然导致一个结果，那就是群体性的无所适从、虚无主义，是整个社会的消费化。所以在娱乐消费品里头出现过的意识形态，相互抵消，相互解构，最终消弭。换句话说，电子游戏里头的意识形态只是一个桥段，承载的本质是消费和娱乐，他们会日益不在乎这些内容。

从整体来看。娱乐工业在长期的生产活动里头总结出一套生产流程，即"噱头＋意识形态"。然后他就按照观众消费心理分析报告来调味，这么做有时候很成功，有时候就不太成功。至于是丑化还是美化东方，这本身他是不在乎的，他在乎的是产品好卖不好卖。受众对生产者的反馈性的选择，受众需要意识形态内容，生产者自己为省事，不用自行生产意识形态啦，随便拉一个来用就可以。

所以，从这个角度而言，我们对于游戏中出现的那些奇怪的苏联人形象，一笑置之是最好的办法。因为本质上，我们也是消费者。P



好一片绿油油

■成都 泡面



吃喝玩乐作为人生四大幸福，怎能没有“绿色”保驾护航，“绿”完吃喝，现在轮到“玩乐”

就像上世纪美国兴起的环境保护运动，新世纪以来，国内有关环保的呼声也是越来越高，于是“绿色”概念迅速渗透到各个行业，绿色蔬菜、绿色建筑、绿色企业、绿色人文、绿色酒店、绿色美容厅……总之“绿色”两个字已经从一种理念转变为一种宣传口号，似乎不绿一下就已经跟不上时代的脚步了。随着《绿色征途》出现，这股绿色之风终于吹到了网游圈。

绿色，今天也要加油哦

人类喜欢给东西分门别类，比如有科幻小说、历史小说、推理小说；流行乐、金属乐、交响乐，网游自然也有，2D、3D、2.5D、2.7D、2.75D、2.7654321D……MMORPG、FPS、回合制等等。但是你知道，虽然产品日益增多，但有特点的却十分少见，如果玩过市面上10款作品，基本上就可以成为一名优秀的网游鉴别大师了，但是厂商肯定不能说，“我们的产品好在哪儿呢，其实跟谁谁一样”这种话，所以只好在宣传上来做文章，你玄幻了，我就超级玄幻，那边是超级无敌玄幻，最后还有了超级银河无敌大玄幻，后来大家嫌这样宣传的时候太费纸了，就又想了别的法子，比如休闲网游啊、社交网游啊、战争网游啊，反正就是找个之前没有或者少见的宣传点，加以大力、胡说八道的炒作，至于“绿色网游”这四个字，其实也是这样。

最早提出这一概念的还是一款名叫《乌龙学院》的游戏，时间是两年前的2008年。这款游戏据说是以寓教于乐为主导思想，用游戏的方式让喜欢游戏的孩子们建立起对学习的乐趣，从而对这些容易沉迷的群体予以正向的指导，最终达到一种用户开心健康游戏的效果。

你不得不说这段话是多么善解人意，简直就是把学习和娱乐完美交织在一起，顺便为所有游戏爱好者提供了一个向父母交代的冠冕堂皇的理由：我学习呢！不过事实是否如此、用户到底有什么感觉就不可考了。不过就笔者个人经验而言，类似以前在DOS系统下流行的背单词软件，再怎么样也不如扫雷吸引人。事实也证明，这款首个打着“绿色”旗号的作品，已然消失在茫茫网络中了……

绿色，必须的！

但是，现在找个宣传点是多么难啊，不用“绿色”来搞一下，实在对不起这俩字肩负的历史意义，就跟“出门没捡到钱等于亏了”似的，而且最重要的是，版署的副署长的确发表了一篇名为《5年时间让绿色网游成主导》的声明，其中对于绿色网游概念界定虽然还是模糊和游离的，不过好歹给网游指了一条明路。当下什么最吃香？绿色啊！于是大家继续拿绿色说事儿，这里要注意两点，一，所谓绿色，必须有对比，比如绿色蔬菜就是针对农药蔬菜来说，绿色网游针对的是什么？没错，主要就是现在这种“谁花钱谁牛X”的盈利机制；二，绿色之风被媒体争相报道是发生



（右图）学习软件就是学习软件，不能因为做得好看一些就叫“绿色游戏”啊……



（下图）在这次更新中，大家终于可以点出“绿色网游”这个天赋了！



在《绿色征途》之后，这是因为把道具收费发挥至淋漓尽致滴水不漏惊天地泣鬼神的是《征途》，这就好像一个每天只看日本漫画的孩子跟你说我最喜欢樱木花道啦你觉得没什么，但他突然跟你说“我认为论语才是人间正道”，这时你只能高唱“You wa shock”了。

绿色到底是什么色?

《乌龙学院》这个失败的案例告诉大家绿色不等于和学习挂钩，因为学习和娱乐，压根就是两码事儿，鲁迅先生不是说过“玩就玩个痛快”嘛。如果真做成这种学习型绿色，那最后只能变成死亡型“灰色”。寓教于乐这种事，一般要在“成功人士”嘴里说出来才有意义，比如赚取好几桶金后，在接受采访时说道：“记得小时侯我玩《大航海时代》，是这个游戏当时教会了我很多做生意的道理”，而如果你现在一事无成姥姥不亲舅舅不爱，只能成为玩游戏、毁人生的典型代表，每天迎接你的只有“叫你玩！叫你玩！傻了吧！傻了吧！”

我们来看看巨人对“绿色”的定义，史老板在发布会上如此表示：“好玩、不黑、不累、公平。”就字面上看来，这四条中任何一条都实打实为用户着想。好玩这种游戏性方面的衡量标准其实见仁见智，不必多说，累不累这种事一是看玩家体力二是看医疗保险，有人说心灵的愉悦远比肉体上的疲劳来得重要也不好反驳，另外两个公平、不黑，简直就是针对当今网游市场混乱现状的一剂猛药，让人精神为之一爽……

首先，这样可以吸引眼球，对于大部分连GB和MB都分不太清的普通用户来说，这一口号绝对奏效，接着可以在相关部门处表示“我们听从了领导的指挥，绿色了”，最后，这种“抽税”方式也确实不失为一个看起来颇为再次指明业界方向的好点子。

但是等等，如果所有厂商都如此“绿色”了，怎么赚钱？前面说过，“绿色网游”不过是一个可以满足多方面需求的叫法，而实际操作层面，不可能离开人见人爱的人民币，比如可以卖元宝啊……回收游戏币的经济系统与直接购买道具的经济系统之间，只有技术上的“平衡点”，而不是黑色变白色的质变。所以这“绿色”的概念换个说法也一样，不过是个换汤不换药、以吸引眼球为主要目的的幌子招牌而已。

所以“绿色”网游的真相是这样：10年前，大家用点卡赚钱，但是发现这种方式实在过于依赖产品，而我们又没有什么独到的产品，且这种盈利速度也不能让人笑口常开，于是大家换了一个思路，做产品不如做概念，咱们充分调动人类的情感，用道具收费方式来获得利益，这一招实在太奏效了，以至于这辆奔跑过快的马车有点驾驭不住，这时来自政府和社会的压力成为点钞时的噩梦，但是好马不吃回头草，点卡游戏肯定不能再做，于是再次发动智慧，我们绿色一把！

现在你不得不佩服史老板的智慧，从公司发展、市场发展角度看，新的盈利机制是具有积极意义的。作为玩家，也没必要摆高姿态，不管怎么说，取消“道具商城”这件事不是坏事。所以如果巨人能够引领起“绿油油”的市场，肯定比“黑乎乎”的市场要强。

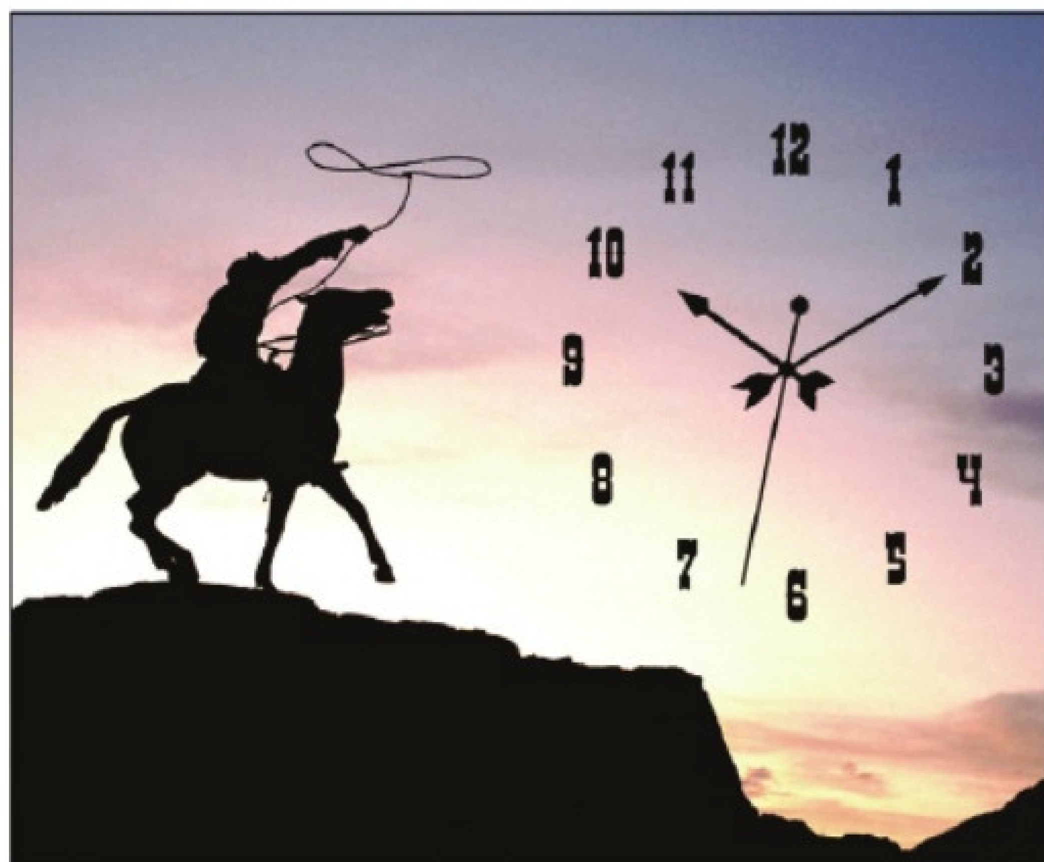
唯一让人别扭的，是“绿色”这有点名不副实的称呼，真要绿色？点卡收费就是绿色。





（左图） 面对这种你估不到的冲击，只能和健次郎一起“You wa shock”！
（上图） 作为一个Loser，不管游戏多么绿色，也只能成为别人眼里的“罪魁祸首”
（右图） “嗨！大家好，我变成绿色啦！”





（右上图） 为什么……我所受的痛苦都来自于对你们的喜爱，但为何……绿色网游，你会骗我吗?
（右图） 如果真的存在“绿色”网游，点卡收费就好了

李嘉是北京人，1999年在上海毕业后留在上海并进入育碧上海进行家用机游戏开发工作，担任游戏设计师。在完成Jungle book、VIP、Ghost Recon 2等项目后，离开育碧进入游戏蜗牛，担任上海分公司开发部门负责人。2008年初作为《格林童话》（American Mcgee's Grimm）制作人加入上海麻辣马，针对海外市场开发单机游戏，目前正在为“黑化版爱丽丝”（American Mcgee's Alice）开发续作。

随着网游兴起，大部分游戏制作者都顺利过渡到网游行业，所以国内还在制作单机游戏并以此为生的工作者并不多见（尽管是做外文游戏），已经在游戏行当混迹十年的李嘉，经历过单机和网游两种不同环境的洗礼，他认为只要“好玩”便是好游戏，没有什么单机网游之分，也许会继续坚持单机之路，也许某天再次踏入网游行业，摆在他眼前的不是“理想与现实”的碰撞，而是所有行业都需要的“职业规划”。



游戏十年
是工作，不是理想

■本刊记者 Psychoo

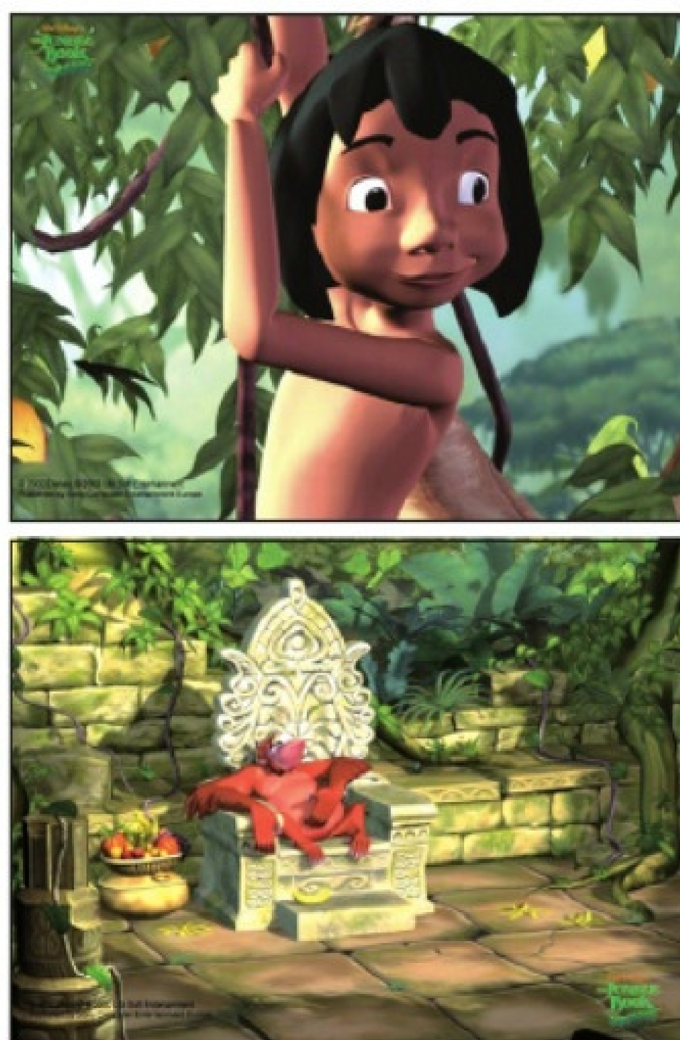
小明：当初为何进入游戏行业？和现在还留在游戏行业的理由是否相同？这么多年，在国内游戏行业里感受到最深的是什么？是否打算继续做这个行业？对未来有什么规划？

李嘉：进入游戏行业的主要原因其实特别简单，就是因为从小学的时候就喜欢玩游戏，十几年玩下来，算得上是对游戏感情深厚。后来大学毕业时找工作，作为一个胸无大志的人面对各种道貌岸然的行业便很头晕，自己都不知道自己想干什么。某天看报纸的时候正好看到育碧在招人，心想这挺好啊，每天做游戏应该很有意思吧……于是便跑去应聘了一下，靠着点运气，成功加入了这个行业，并且一干就是十年。对于游戏这个行业来说，国内的社会认可度其实并不高，比如有时候和长久不见的老同学老朋友碰面，人家问起我是干什么的，我说是做游戏的，对方便往往会一愣，然后嘴里说哦哦真不错，而表情上却流露出一丝不屑。这还都是年轻人，如果对方是年纪大一些的，恐怕就更难接受了吧。大体在多数国人心目中，“做游戏”仍然是个并不那么正经的行业，不说教师医生公务员，就算是和一般性的企业单位比，也是大大不及的。不过好在我最大的优点就是脸皮厚，所以仍然会一直做下去，毕竟我觉得自己感兴趣的事情才能够做好。

小明：为什么选择这份单机厂商的工作？有没有想过找个也许更赚钱的网游公司？你怎么看待“游戏”和“商品”的关系？

李嘉：做单机和做网游其实对我来说并不是特别重要，正如我自己平时玩游戏时，对两者也都是很感兴趣的。主要还是看哪里有机会，能够做自己喜欢的项目，或者发展性更好。毕竟在积累经验方面，两者基本上是互通的。关于是“游戏”还是“商品”的问题，大部分游戏首先就是商品，是用以牟利的产品，是要去迎合消费者口味的。总想着要做一款艺术品，一款经典游戏的，一般都是入行未深的年轻人，而在从业一段时间以后就会不得不去更多考虑消费者的需求了。当然，国内也有一些开发人员自始至终抱持着自己的信念，不断努力想要做出自己心目中的好游戏，我对他们的精神是非常欣赏的，而且我也相信，在有着充份的能力和经验为基础的前提下，制作人员是可以用





这是李嘉参与制作的第一款游戏Jungle Book，如同初恋，直到今天，他还是无法忘记当时的日日夜夜



李嘉进入上海麻辣马后负责《格林童话》（American Mcgee's Grimm）的制作，游戏由GameTap发行

高质量的产品来引导消费者口味的，当然，这很难，因为大家都要吃饭。

小明：根据你的工作经历来看，你觉得除去中国市场大环境因素外，国际游戏公司在国内吃不开的原因还有什么？他们如何看待中国市场？如何操作？

李嘉：主要的问题还是彼此存在着文化差异，一些他们本国行之有效的管理手法在国内无法施行，一些在他们国家里红得发紫的经典产品在国内却叫好不叫座，他们不能理解这是为什么。对于这些海外公司来说，中国市场潜力的巨大毋庸置疑，而如何在这片沃土上插上一脚，并不那么容易。从我的角度来看，作为一些在国际上享有盛名的公司，还是要放下自己的身架，更深入详细了解中国市场的情况，才能够做出合理有效的针对性决策，而不至于在这里翻船。

小明：你觉得失败的网游厂商主要是什么原因导致？成功的厂商又是如何成功？在你看来，国内网游圈里，有多少人能够充分发挥他的才能？

李嘉：网游公司的失败原因多种多样，而成功的要素则都差不多：长期的规划，充裕的资金，有效吸引人才并给予他们充分的发挥空间，摒除浮躁和投机心理，以及对市场的敏锐判断。随着网游行业兴起，投身游戏开发的人员也是越来越多，在他们之中自然有着大量的优秀人才，但是与这个总数量相比，能够得到充分发挥空间的并不是很多，甚至可以说是少之又少。

小明：你感觉在网游厂商和单机厂商两种不同类型的公司里工作，最大的不同是什么？老外和国人在制作游戏上有哪些不同？在哪些方面有所体现？

李嘉：网游厂商和单机厂商的区别，以目前来看，基本上就是洋人和国人的制作方式的区别，国内单机厂商基本都是外资而网游厂商则大部分是国人为主。洋人的优势在于对他们来说，游戏开发是一个已经存在多年的成熟行业，有着成熟的开发流程和管理方式，给员工的感觉就是相对比较正规。而对国内公司来说，这个行业却是一个新事物，他们往往不得不套用其它相近行业的一些经验来进行操作，效果上自然会有所不足，而优势则在于管理层和员工之间的沟通相对顺畅，文化意识方面不会有太多问题。当然，随着时间推移和经验积累，国内公司的劣势正在不断缓解和消除，竞争力也正在不断增强。

小明：我知道你是英语专业毕业，你觉得这个专业对你的工作有明显帮助吗？从你的工作经历看，哪些专业在游戏行业比较受欢迎？或者说比较有用？

李嘉：个人觉得英语能力对于游戏开发的帮助还是非常大的。因为游戏开发行业在国外非常发达，有着大量的成熟经验和高新技术，具备一定的英语能力可以很大程度上帮助你在第一时间接触和理解这些经验与技术，扩展自身的眼界和能力。举个简单的例子来说，比如国外推出了一款新作，刚好是你正在制作的项目的竞争对手，如果你还要苦苦的等汉化出来才能去侦察试玩一番，就太糟糕了……游戏行业对个人的专业其实要求不高，无论什么专业，只要有兴趣有毅力，都可以在游戏行业取得成功，相对来说，外语、数学、中文、计算机专业帮助更大一些。

小明：据你了解，像你这样还在制作PC单机游戏的中国人（尽管游戏不在国内发行）多吗？大家的生存环境怎么样？

李嘉：国内的单机游戏公司分为两种，一种是外资公司的分公司，另一种是外包公司。从数量上说其实也不算特别少，而且随着外包公司的兴起，总体人数还在不断增加。同时作为游戏开发人员，其实网游和单机很多经验和技术是共通的，因此网游公司和单机公司之间的人员流动其实也非常频繁，对于新进入这个行业的开发人员来说，并没有什么太大区别。

小明：哪个项目对你影响最大？工作至今，是否有很大的遗憾或者很骄傲的案例？

李嘉：目前来说，影响最大的还是Jungle book，一款根据迪斯尼经典动画改编的节奏游戏。虽然它并不是什么特别大的项目，推出之后反响也是平平，但因为是生平第一次参与游戏项目的全程开发，也是职业生涯的起始点，因此可以说是所有项目里对我影响最大的一个。

小明：如果现在让你穿越回刚毕业，是否还会选择游戏圈？

李嘉：我想就算重新回到刚刚毕业，也还是会选择这个行业吧，理由很单纯，因为首先是自己比较有兴趣，其次来说国内这个行业也有相当不错的发展前景。本来呢我是考虑说有兴趣就可以了，但是仔细斟酌了一下，如果温饱问题不能解决，恐怕我只能忍痛转行了，所以还是有必要加上第二点……



李嘉现在的工作，American Mcgee's Alice续作开发











百人到万人 《三国群英传》蜕变史

■上海 暗夜死神

1998年2月，奥汀科技推出第一版《三国群英传》，独特的游戏方式迅速培养了一批忠实Fnas，2代加入军师技，3代引入必杀技和历史剧情、比武大会，4代加入神兽，褒贬不一，5代针对地图进行更新，6代回归比武大会，7代针对装备、武将计做出调整。时隔10年，在陆续推出7款《三国群英传》，以及《三国群英传 Online》的经验和沉淀后，奥汀科技终于再次推出《三国群英传2 Online》。

这10年时间，《三国群英传》系列是如何从单人操控的百人战斗蜕变成如今万人协同的国战？网络版的“三国群英”是否能不光唤起当年的回忆且还能成为一款值得玩的网游？我们又该如何去剖析“三国”网游的是与非？

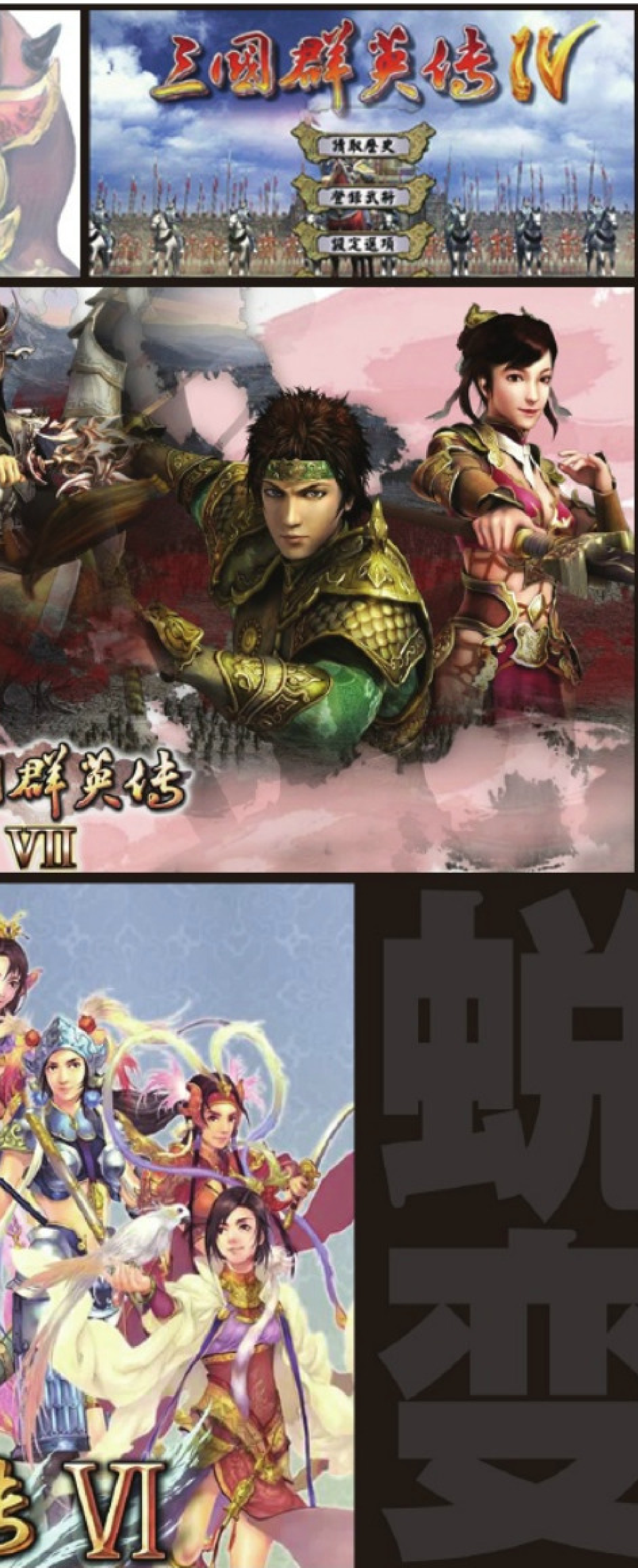
横版世界的千军万马

《三国群英传》单机系列与其他三国题材游戏相比，虽然最终游戏目标都是统一全国，但不同的是《三国群英传》弱化了内政发展，强化战斗效果，意在让玩家在游戏过程中把主要精力都放在战场之上，提供在沙场中奋勇杀敌的快感。





（上图）横版卷轴式战斗场面
（右图）比武大会是《三国群英传》较受欢迎的系统



所以来看看《三国群英传》的战斗系统：放弃了当时常见的回合制和战棋模式，采用按月即时和角色经验模式，玩家根据喜好选择阵营，可对武将进行角色培养，满足了很多只是喜好“某个”三国武将的玩家。

在战斗模式方面，从早期的一代，到最经典的四代，乃至最新的七代，游戏一直延续了独特的横向卷轴模式，通过横向卷轴来体验两军对阵交战的气势和画面。游戏以一年12个月即时战略的形式进行，参战两军组建兵团，各据一方，采用淘汰制展开战争。参战双方每次派一员武将进行战斗，谁能战到最后一人就算得到这次战役的胜利。玩家可以清楚地看到自己的部队在战场上的行动而不再是其他SLG游戏中那种代表千军万马的棋盘和棋子。在一场战斗中，不同的阵型、不同的兵种其相克关系也不同，不同的搭配甚至可以在一场战斗中产生大逆转的效果。特别是后期加入的兵种、阵法以及装备强化的概念，更是让游戏过程中产生各种意想不到的结局。根据战斗情况选择适合的兵种、阵法以及武将装备，是制胜的关键。

在后续不断推出的版本中，游戏一直采用了上述的战斗模式，而且在战斗人数上面不断突破，发展到后期真正的千人战争。与《三国无双》系列不同，《三国群英传》聚焦在策略层面，玩家只能通过简单的鼠标操控，来控制武将的出征和战场上的战斗，无法真正操控某个武将征战沙场。换句话说，《三国群英传》让玩家看到了气势磅礴的战斗场面，但是无法让玩家身临其境地加入战斗中去。当然，这是无可厚非的事，在那个年代，不会有谁能把这两者集合在一起。

单机到网络，谁是英雄

在《三国群英传》系列拥有越来越多用户时，奥汀科技也开始趁热打铁，赶在中国网游行业逐步升温的时代推出了网络版《三国群英传OnLine》。游戏在单机版本基础上，延续了独特的横向卷轴模式，实现了同一平台、同一画面，国与国之间势力争夺的大规模人与人之间的战争，于2005年由上海悠游网负责中国大陆的代理营运。

可以说，《三国群英传Online》是一款由单机版概念衍生的，为赶上网游淘金大军而成形的特殊产物。特殊之处在于，产品受到了单机版的威名影响，是一款典型的以单机游戏为模板的网游作品，所以在游戏一开测时，吸引了一大批单机游戏忠实玩家在游戏中奋斗。但是，为何一款如此高仿单机，且拥有如此多忠实用户的网络版产品，在网游大战中饮恨沙场，最后以失败告终呢？

且不论运营能力、竞争对手等外在影响因素，纵观《三国群英传Online》和其他网络游戏的不同之处，最大区别就在于《三国群英传Online》是一款特殊游戏视点的2D横版卷轴MMORPG，这种视点最早源于“多对多”战略游戏。这种模式决定了《三国群英传》单机版能够崭露头角，让《三国群英传》系列一举成为国内SLG类型中的佼佼者。可惜，虽然网络化后也有部分玩家支持，但是在网络版中，“横版卷轴”的概念只保留到“画面引擎及部分美工”这个层面，在从SLG到MMORPG的转变过程中，这一游戏最大特色仅仅是从表现形式上得以体现，而没有开发出更符合网络游戏的属性。虽然操作界面上更直观，军队对阵视觉冲击效果更强烈，但是对于一款MMORPG游戏来说，不管是游戏视角、画面，还是操作性，都远远没有符合当时玩家的基本要求。加之其本身游戏特色，都只是沿用单机版本设定，这让很多单机玩家在尝试网络版后，因为没有找到玩点而最终失望离开。

很难说这种形式就“不适合”



（左图）独特的武将技能让战场千变万化
（下图）千人对战的恢宏气势











（左图）《三国群英传Online》刚面世受到不少三国迷关注
（上图）《三国群英传Online》仍旧采用了单机的2D画面和横版模式

做成网游，只是鉴于网络游戏的特点，如果想保证这一“形式”，就需要很多其它内容加以辅助。可以说，奥汀科技第一次单机转变为网络的尝试，最终因为没能了解单机和网络版玩家各自的需求饮恨沙场。但不管怎么说，《三国群英传Online》的诞生，给奥汀科技开发《三国群英传2 Online》留下了一些经验，或者说，虽然市场没告诉奥汀哪样做“行”，但起码说明哪样“不行”。

“群英传”变形记

如果你看过《三国群英传2 OnLine》的相关资讯，会发现这款作品已经彻彻底底推翻了奥汀十几年来的制作思路，以至于“其实不叫这个名字”也可以。

《三国群英传2 OnLine》保留了部分单机版设定，可以看到该系列每一个版本中职业、阵法、技能、兵种等内容的影子，以此为基础，将2D横版卷轴模式彻底替换成3D即时战斗模式。没错，如果与其单机系列相比，确实它拥有全新的画面，全新的战斗模式，全新的游戏理念，但是在这个被WoW引领的市场，你只能把它暂时定位在一款3DMMORPG上，所以问题的核心不是它有多么“三国群英传”，而是有多“三国”，换句话说，是不是一款好玩的MMORPG。

在游戏核心上，《三国群英传》系列一直主打“国战”，网游延续了此点。《三国群英传2 Online》的国战概念如下：不再有等级、职业、人数限制，也不要求玩家是否已经加入军团。只要国战时间开始，任何玩家都可以跨上战马对全地图共计12座城池发动战争。其中已经加入军团的玩家，可以根据攻打对象的类型，选择使用巨型攻城机还是驾驶各类战舰具。

“国战”这个概念算不上新颖，很多网游都是主打此点，但不同的是，这回是“三国”。所以必须聚焦在“三国”国战与其它游戏相比不同的地方。如果只是把“奥山”这种形式照搬，势力、NPC换个名字，或者增添一些并不出彩的小设定，根本无法体现出“三国”的精神。

先暂时抛开《三国群英传2 OnLine》，咱们来设想一下，比如“草船借箭”，这一技的关键在于“对天时的把握”，如果没有东风，何处“借箭”呢？想表达这种概念，并不是简单地按下“草船借箭”按钮后得到100支“箭”这种设定，那与其它游戏类似“巧夺”的概念没有任何区别，而应该聚焦在“天时”之上，如水战中，两军对垒之时，风向骤变，船速是不是应该有所变化？攻击方式是不是应该有所影响？这些内容如果能够有效引入，想必就算因为“天气”原因败掉一仗的玩家也不会因此沮丧而流失，因为这才是“三国”魅力的一种表现形式。

比如攻城战，“降低士气”是非常有意思的设定，实际战役中此点也相当重要，在游戏中，完全可以一种Debuff形式加以体现，如何施加这个Debuff？能否取消？能否在战斗中发挥效果？这些都是能够成为亮点的内容。

《三国群英传2 OnLine》目前还处在测试阶段，很多内容都没有定数，吸取同类游戏教训，抓住“三国”精神，寻找到一种有效、有趣的游戏表现形式，就是取得成功的充分条件。毕竟在今天这个不停有资本进入网游市场的年代，“拥有‘三国群英传’的历史”，已经不能成为杀出一片天地的有效武器。

“三国”之路

以“三国”为背景的电脑游戏数不胜数，从《吞食天地》《三国志》《真三国无双》《三国群英传》《曹操传》，到今天的网游《苍天》《三国志Online》《名将三国》《三国群英传2 Online》，这个连老外都知道的“Three Kingdom”，说它会伴随人类文明走到世界尽头也不为过。





《三国群英传2 OnLine》已经是一款纯粹的3DMMORPG，依旧主打“国战”


以“三国”为背景的游戏非常多，包括很多奇怪的东西



如果说网游是国内游戏市场不可逆转的趋势，那么至今为止还没有一款正式运营的“三国”题材网游取得市场成功（《三国杀》虽然火爆，但严格意义上来讲归属于卡牌游戏）。千百年来，不管是史学家还是爱好者，都以各自不同的方式解读、领悟、传播着“三国”，也正是这个原因，这个不断被挖掘、曝光的题材远非像架空历史那样可以信手拈来，曹操是坏人吗？刘备是好人吗？诸葛亮在《三国志》与《三国演义》中完全不同，哪个为重？

俗话说，老不看三国，少不看西游。年少看三国，就觉得气势磅礴，十分崇拜里面的英雄人物，而年逾古稀之时再品三国，不免会产生一些郁郁不得志的悲叹。“三国”在很多中国人心中，有着任何东西无法替代的地位。但是，虽然作为最有价值的游戏题材之一，有多少开发商真正了解“三国”的内涵呢？三兄弟桃园结义、曹操枭雄多疑、诸葛孔明与周瑜之争、貂蝉美艳绝伦、大乔小乔美人江山、赵云忠肝义胆等等，这些简直就是为游戏准备的素材，我们却不会表达——除去日渐精细的原画外，如何通过游戏形式把这些内容传递给玩家，还没有人找到合适的管道。

于是又开始有人强化虚幻内容，更有甚者加入了一些神话、穿越等诸多娱乐元素以吸引大众眼球。从客户端游戏到Webgame，“三国”题材网游往往成了杂糅一体的大杂烩，彻彻底底变成一个不伦不类的产物。

这很像今天的武侠游戏，有人说“武侠”不适合做成网游，这未免有些偏颇，尤其在这个不可能不做网游的年代，需要考虑的不是“这不可能、那不可能、都是时代的错”，而是应该重新审视制作游戏的方向和环境，以及更多自省和对人才的挖掘。当全世界都认为原子不可再分时，有人发现了电子、中子、质子，而网游的发展还远未达到“原子”的境界，可发挥、可思考的东西还有很多，与其说是瓶颈期，不如说是“行业短板”。

太多的“三国”游戏，太多的“创意新编”，在这个每天充斥着新产品的时代，我们不断体验“不一样”的三国，“现代感”十足的三国，“想象力无限”的三国。但是，在经历了那么多的“三国”产品后，“三国”玩家到底要的是什么？不是流行文化，不是简单安上“三国”帽子的对战，更不是杂糅体，而是尊重“三国”，了解“三国”，且能够找到切入点的、有趣的作品。

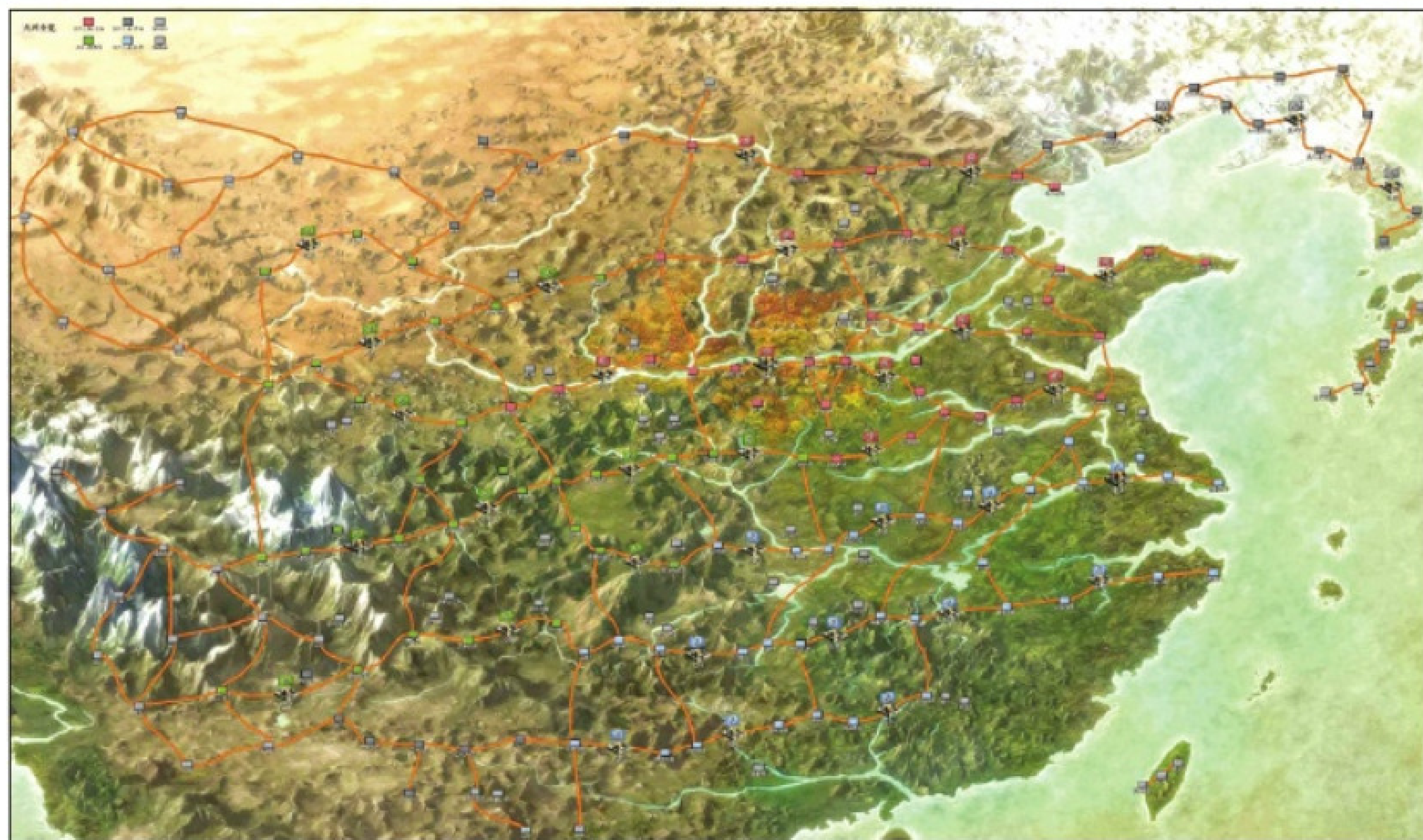
编后

我不是三国Fan，对“三国”的了解仅限于《三国演义》和《三国志》某几代（而且玩得也不好），不过鉴于我对网游的理解，“三国”题材MMO目前急需解决的是“个体”问题。一提到“三国”，大多数人会想到魏蜀吴，会想到那些知名人物、知名战役，这些都是很宏观的层面，但是网游不同，网游要聚焦在“个体”身上。

主要分成三个层面：一是角色养成，这是一个传统的MMO问题，如何让角色成长的过程更有趣十分重要，而不是“赶紧练级然后去打架”这样的设定，除非做成《激战》那样的纯PvP游戏，但就算《激战》也有不错的PvE内容；二是“参与感”，虽然有关“历史是人民推动的还是几个人推动的”这个问题没有定论，但在MMO里就应该定位在由“玩家”推动，而不是简单的使用资料片来更朝换代，“世界性”事件值得借鉴；三是“机会”，这不是休闲游戏，大部分对“三国”游戏感兴趣的玩家都是有志于“建立”一番事业的，所以应该给普通玩家提供更多可以“发挥”的机会，而不要把这一主要游戏乐趣锁定在某几个人或者某几个公会上。

从整体角度讲，网游市场是个产品为王的世界，所以游戏必须“好玩”，只不过这里的“好玩”与单机的“好玩”概念不同。比如说《征途》，尽管很多人说这款作品能赚钱是靠其盈利机制，但实际上采用这种方式的作品数不胜数，为何《征途》成功了？如果深入研究，能发现《征途》在玩家阶级的设定和把控上，是很独到且有效的。再比如说DNF，有人说这款游戏是接着腾讯的平台才能大红大紫，但只要是玩过DNF的肯定知道，从游戏性上，DNF绝对不能说是“粗制滥造”，且相当不俗。再比如CF，尽管它有着“时间档”准确的先天优势，但运营团队对这款游戏不停地针对玩家意见进行修改才是它能够走到今天的主要原因。

“三国”MMO的先天优势是“三国”，光这个题材就透着一种“成功”的味道，这从WebGame市场可以得到证明，但同时也是桎梏，你不能像架空背景那样随心所欲地天马行空，所以说这件事并不好办，但只要办好，便又是一台“印钞机”。


攻城略地永远是“三国”题材的重头戏，但作为MMO，很难把中心放在“策略”上



我是叫兽兽

■北京 鬼畜眼镜



我说，这种宣传方式，真的没人管吗？虽然图片还不错

突然弹出一个窗口，很黄很暴力，当时我就鬼畜了

首先，请抬头再确认一下这篇文章的标题，我想说的是：关于曾在一个多月前考验过搜索引擎负载能力的那个热门关键词，哥，你懂的，在这里我就不多说了。请不要用异样的眼神看着我，你就算求种我也不会给你的……是的，为了维持杂志的纯洁性（小明：咦？有这种东西吗？），有些话题你很难在这里看到，比如说“兽兽”……咦？我已经说出来了吗？等等，作为一个生活在二次元世界的纯洁的游戏玩家，我对这个的认识只停留在“热门关键词”的程度罢了，你们不要想歪……

好吧，就算是生活在二次元世界，还是要面对三次元大魔王的触手侵略的，纯洁这个属性的点数再多，也不能帮你抵御连法律都阻止不了的弹出窗口广告，你看，在一个本该春暖花开，现实中却是满天扬尘的季节，我竟然就遭遇到了这样一个野生的弹出窗口（左图）。

当时我就如同看到人群中走出一个大光头的超威葛炮一样，整个人都震惊了，在由衷惊叹“哇——”的同时，不由自主地就点击进入了这个游戏的官网——才，才不是为了骑什么的呢。

在正式进入游戏之前，我们不妨先从学术的角度来审视一下这个广告：在人类社会中，当我们的长辈（也可能是祖先），那些血气方刚又不乏自省精神的年轻人凭借着敏锐的观察能力和卓越的总结能力察觉到自己的注意力经常会被何种事物吸引之后，阴谋，阴谋就从未改变过，从擦着门框的边飞出场外的球到狗肉铺门口挂着的羊头，总有一些家伙能通过出售“如何用你没有但别人想要的东西来吸引别人购买你有但别人不想要的东西”这种秘诀维持生计——呃，你知道，我并不是指表演绕口令的艺人。在古代，拥有这个本领的人往往会扮成乞丐的模样，蹲在闹市街头，寻觅着鼻涕流到嘴唇下面的小孩，然后称赞对方骨骼惊奇，任督二脉不打自通，是百年难见的习武奇才，接下来或是说服对方为“人人有功练”基金会募捐，为打通世界上另外三分之二生活在水深火热之中的儿童的任督二脉捐出两枚铜钱，如果对方觉悟不足，那就摸出一本北斗神拳秘笈，从拯救阿猫阿狗维护世界和平的重要性开始讲起，讲到对方肯掏出当天的零花钱为止。而到了现代的文明社会，这些人会打扮得与绅士无异——正如同上门推销洗发水和保健品的家伙也会留意西装的扣子与领带的相对位置是否符合国际标准一样，他们会挎着公文包行走在CBD街头，将卡耐基倒背如流，寻觅着那些钱包鼓到裤兜揣不下的大老爷，念叨着“我一定能成



进入游戏创建人物界面时，我着实被这形象吓了一跳……怎样才能构思出这么扭曲的装备外观啊！







（上图）这是张官方拿来宣传用的图……拜托，都到2010年了，这纸模一般的人物、莫名其妙的比例和缺乏技术含量的装备发光效果就不要拿来唬人了吧！

（左图）游戏的内容就是这样的：地图上的这个地方到处都是蜘蛛，另一个地方到处都是僵尸，你要做的就是准备好充足的血瓶，走到一个地方，按下A键开始自动打怪，然后离开游戏进程去干点别的什么……

功，您要盘吗？大片，5块一张，随便挑。”——再后来，他们当中的一些人得到了赏识，加入了广告行业，最后，他们当中的某个人会穿着西装，打着领带，挎着装着盘的公文包，面对一个名为《炼狱》的网游，开始念叨“这个广告一定能成功，您要兽兽吗？公测，20只，任你骑。”

当这样一个充满“杯具”的故事摆在你面前的时候，如果你碰巧拥有这么一副眼镜——戴上它，你就能吸收两米以下的氮磷钾，还能让非洲农业更发达，更能与读者交流为什么看蓝猫、学知识和我自豪之间没有必然联系，你会拒绝它吗？

我没有拒绝，所以，我要开始鬼畜了。

丁丁是个人才，兽兽也是

首先，我要祝贺这个广告取得了成功——它巧妙地结合了流氓软件式的弹出窗口和搜索引擎上的热门关键词，可通过主动和被动两种方式作用于网民，令人防不胜防，且语言风格鲜明直接，令人瞠目结舌、哭笑不得，点击也不是，点叉也不是（这个页面就没有关闭按钮……），我无法估计有多少人还没看清就手一抖滑了进去，也无法估计有多少人会瞧了瞧就产生了好奇心，但毫无疑问，《炼狱》这游戏的官方网站肯定会因此而访问量激增——当然，他们也无法估计，会有一个以“鬼畜眼镜”为笔名的人，在为找不到可鬼畜的目标而无法完成写稿任务而发愁的时候，由此找到了解脱之道。

在对这个游戏展开深入认识之前，我们需要明确一些相关的背景知识，比如：

《炼狱》是最原汁原味的暗黑破坏神继承者

《炼狱》中有兽兽系统

咦？好奇怪的知识……好吧，这不是蓝猫说的，这是这游戏的官网说的，网络游戏的官网上往往充斥着两种话，一种以《魔兽世界》国服官网为代表，总是用大字写着“燃烧的远征”，另一种可以《炼狱》为例，用大字写着“兽兽公测”，两者的区别并不在于字体的颜色或大小，而在于前者确实是燃烧的远征，没有一点巫妖王之怒的意思，而后者只是在公测，没有一点兽兽的意思。但这些知识就像是说“天线宝宝里有个丁丁，丁丁是个人才”，会广受认同，令听众点头称是，说“《炼狱》里有个兽兽，兽兽是个人才”，会语惊四座，令听众拍案惊奇，但是，哈哈哈，这并不值得自豪嘛。

教练，求求你，放过暗黑破坏神吧

暗黑破坏神是个好游戏，好到会让一个历史悠久的文明古国不惜动用考古学界的力量证明其源自该民族大宇宙意志的觉醒，自上世纪九十年代以来，大宇宙意志一直在将各种精装的“打怪、练级、穿装备”三部曲馈赠给我们，这么多年过去了，尽管产品的包装从传奇故事换成了棒子状的高塔，但那股销魂的泡菜味儿就从没散去，但是，打着“自主研发”旗号的《炼狱》毕竟不是那个关注其他国家名人祖籍的国度的产物，我不知道为什么进入二十一世纪后还有同胞在拿《暗黑破坏神》作为先进文化的代表进行宣传——想想看：如果到了2012年，所有的主视角射击游戏还在念叨着“我们继承了DOOM的精髓”，所有动作游戏还在争夺超级马里奥的正统继承人身份，所有的冒险解谜游戏都声称自己拥有雅达利“Adventure”的纯正血统……你会不会觉得就算来场大洪水且在方舟入口处注明“游戏厂商不得入内”什么的也无所谓了？但现实中还真有人认为打着这个旗号就能赚到方舟的门票钱！而且这样的人就在做游戏——好吧，我们来看看他们继承到了《暗黑破坏神》的哪些原汁原味……

《炼狱》虽然采用了3D图像引擎，但操作方式完全是《暗黑破坏神》式的——你可以把视角缩放调整到《魔兽世界》的模样，但是这只会带来麻烦而不是便利：嘿！把你的手从W、A、S、D键上拿开！你想什么呢！这可是以原汁原味地继承《暗黑破坏神》为追求的游戏！用键盘控制移动方向简直是对《暗黑破坏神》的亵渎！你要做的就是像《暗黑破坏神》一样，用鼠标点中屏幕上活动的每个物体，然后点、点、点……好了，它挂了，如果它没挂，你就会挂，如果你没挂，你就去点下一个物体，然后重复点、点、点的过程……什么？你有意见？有意见你去对《暗黑破坏神》提啊！

但是，请等一等……我怎么不记得《暗黑破坏神》是一个无论人物还是动物都轻薄得像纸糊的一样毫无质感，金属、皮革和布料就像是不同



打开“商城”页面，就能感觉到游戏的“文化气息”扑面而来：张翼德躺着也中枪



请问这堕天使姐姐走动的时候臀部出现的奇怪的肉色三角形是怎么回事啊！拜托请不要用贴图错误来要搞杀必死和走光好吗！



颜色的纸片先揉成形状各异的一坨什么东西再粘在角色身上的游戏？我知道“暗黑”讲述了分散在世界各地的怪物们被英雄一一轰杀至渣的壮美故事，但《炼狱》世界里的怪物已经不是分散在世界各地了，而是以“一片”为基本单位大规模集中在每个地方——这个游戏的故事是怎样的？一个英雄（游戏说他是英雄，他就是英雄），他点、点、点……从一个怪物堆里移动到另一个怪物堆里，然后移动到另一个怪物堆里，然后……你都能猜到了不是吗？

他们到底有多喜欢网页游戏啊！

是的，你一定也能猜到：一个让玩家一边点、点、点……一边在不同的怪物堆之间移动的游戏多少有些说不过去，这游戏的内容当然不仅仅是这些：这年头只有东瀛一路神还执着于挖掘鼠标那可怜兮兮的“体感”操作能力，以让阿宅们在摄像头前持双鼠标狂喜乱舞为使命，而天朝网络游戏厂商就有着够班的武学智慧，就算是“原汁原味的暗黑破坏神继承者”，也能搞出“不用鼠标都能玩”的系统来：不用鼠标？哥，你懂的，那就是自动打怪。

是的，忘了那该死的点、点、点……吧，事实上，只要你的键盘上还剩一个“A”键可用，你就能顺利地把这个游戏进行下去，因为仅存的一个键基本能够实现游戏的全部功能——自动打怪、自动拾取，而自动补血补魔什么的系统已经“体贴地”预设好了，只要你药水储备充足，只管让游戏进程自己运行下去就够了……在你吃饭的时候、睡觉的时候、聊天的时候、看电影的时候、泡论坛的时候——总之，当你没在玩游戏的时候，你在游戏中的角色会逐渐成长，钱包会慢慢膨胀……每过一段时间，你只需要点几下鼠标，让自己操纵的角色走到另一个等级更高、经验更丰富、掉落更优秀的怪物堆里，或是购买更多的各种药水，然后再按一下“A”键，就够了。

喂，等等……为什么这个游戏都做成这样了还要放出一个1G多的客户端让玩家下载啊！放几张几百K的图片做一个网页让玩家跃跃欲试的时候就点三下，没事的时候挂着涨数值不就行了吗！是怎样的爱驱使这帮人（自称）花了几年的时间往一个1G多的文件里塞进了一个几M容量就能搞定的网页游戏啊！他们到底有多喜欢网页游戏啊！

兽，兽你妹啊！

你知道，连茴香豆的茴字都有四种写法，而有几M容量、需要点几下鼠标然后看着数值上涨才能玩的网页游戏更是有着种种奥妙：比如有人唯一的追求就是看数值上涨，就算给他个算盘他也能津津有味地玩下去；有人嗜杀如命，孤独求败，可以调用GM命令造个强力战士去教导他天外有天；有人拉帮结派成瘾，这就需要公司派出几个客服人员一天二十四小时每人穿着九九八十一个马甲陪伴其驰骋疆场……但是归根结底，不管游戏本身什么样，无论玩家把游戏玩成什么样，厂商的钱是要照收不误的：当你发现数值上涨速度慢得令人揪心，越过某个等级的那道坎儿之后怪物突然强得离谱的时候，你就需要强化你的装备了，而正常情况下强化成功概率低到令人发指，这时你要做的就是充值并购买收费道具；当你以为自己可以按下“A”键安逸地体验网页游戏节奏的时候，你会被一个路过的强者一拳轰至扑街，你想报仇，于是你要做的就是充值并购买收费道具；当你凭借比对方高五倍的消费以压倒性的优势轰杀仇人的时候，你突然发现对方那边冲过来一票废柴，而你双手架不住群狼，你也想招呼一票弟兄，于是你要做的就是充值并购买收费道具……更多的人，充更多的值，购买更多的收费道具……是的，这个故事肯定会有一个非常圆满的结局：一群满腔热血的男人为了把对手轰至狗血喷头，冒着五颜六色的光芒，没日没夜地搅在一起，直到有一天，他们当中有个人寂寞了，站在混战的人群中扼腕叹息：我们，不是被兽兽吸引来的吗？兽兽……呢？

话音未落，他就被+233追874的神兵车翻在地，一只冒着“附魔：弑神王霸原地满血复活”效果堪媲美闪光弹光芒的大脚踩在他的尸体上，头戴镶嵌着13颗至尊什么都免疫宝玉的极品大大大大王冠的头颅青筋暴起，高声吼道“口胡！你要战！那便战！老子花掉了在二环里买房子的钱玩的这游戏可不是让你们在这儿寂寞的！兽，兽什么？兽你妹啊！哇啊啊啊啊啊！”

取名有奖，“兽”字当头送好彩！

活动时间：3月19日新服开启当天

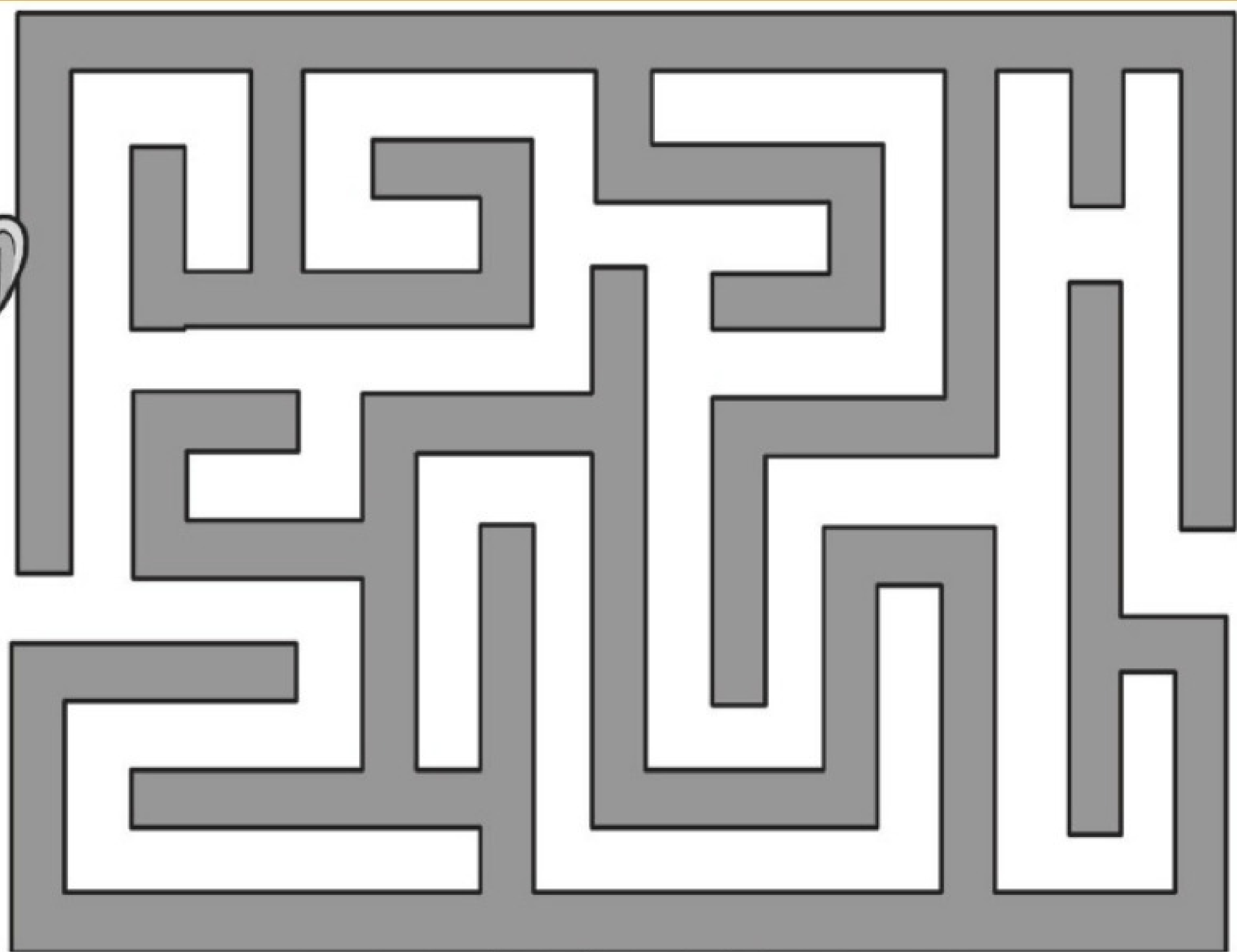
奖励内容：

抢注角色名	奖励：【能力速成包】一个	
	道具包内容	
兽兽	道具名称	物品介绍
兽魂		
兽性		
兽血		
兽王		
兽神		

奖励发放：

这就是“兽兽公测”的官方活动内容……
呃，我该怎么吐槽呢……

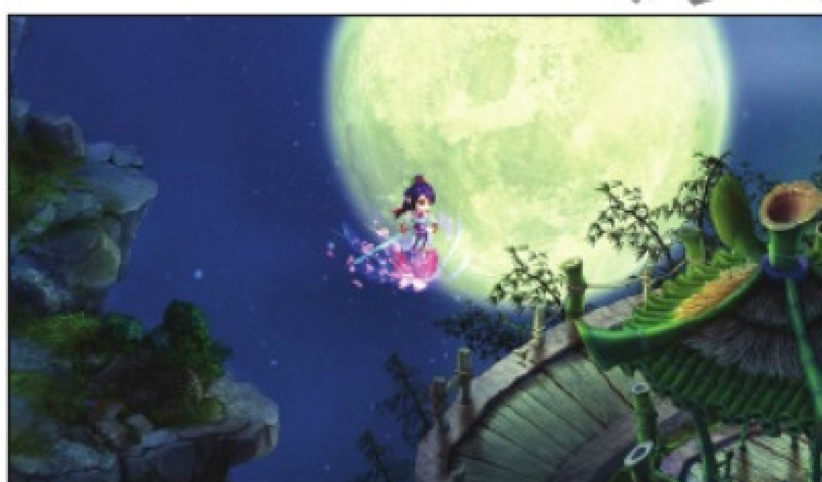




国产网游开始“发蒙”

■北京 乱七八糟

尽管国产网游总是被人诟病，但去年300亿的市场（虽然也包括各种代理网游）却不是科幻小说，抛开“单机优越感”平心而论，把“免费游戏”这朵业界奇葩或者毒瘤也先放在一边，从“三个技能走天下”到“人宠合一大乱斗”（尽管平衡性仍是顽疾），“换个颜色就是新装备”到“1级开始便有绚套装”（尽管有时其实也挺难看），从“加个好友还要查阅命令”到“同城聊天交友好痛快”（这里没有“尽管”，赞美它！），国产网游的进步无法否认。网易铸造“西游”神话，巨人开辟网游“征途”，完美踏上“诛仙”之旅，畅游谱写“天龙八部”，“在韩国游戏中杀出一片天地”这件事，确实存在，但这个势头，已经消失了。





（上图）《梦幻诛仙》在回合制游戏中确实引入了一些新内容，但取胜之道在于这是“诛仙”

（右图）PEM如果想在3DMMO市场成为“大作”，需要对其游戏核心继续加强

哪里还有“新”品？

我们先来看看今年几大主流厂商力推的新作。

完美今年目前动静最大的是《梦幻诛仙》和PEM，“梦诛”的市场运营相当成功，准确有效的宣传时间和手法使游戏测试当天就达到30万在线，追加6组服务器后成为一次“完美”开端，但是从游戏角度来看，不就是“诛仙”和“回合制”的简单联姻？只能理解为完美对“诛仙”这一题材进行最后的价值榨取和在“回合制”市场的填补。PEM来势凶猛，其遮遮掩掩的“娇羞”姿态当真深得“偷不如偷不着”之精髓，迅速吸引不少媒体和玩家的关注，“多国研发”背景更是增添一丝“大作风范”，但从目前测试玩家反馈来看，并没有让更多人眼前一亮发出“哇”之惊呼，与期待值相去甚远，这件事也告诉我们一个道理，在经过WoW洗脑之后的市场，千万别动不动就提“大作”两个字。

搜狐畅游的《天龙八部》是一款让张朝阳做梦也会笑的产品，但根据该项目组成员这几年的奖金数字来看（盈利越多，奖金越多），这款作品已经大不如前，于是畅游开始了所有一线大厂采取的市场规划——多产品，于是你能看到《古域》《大话水浒》以及《天龙八部2》，《古域》顶着时下最流行的“穿越”帽子但看画面就能对游戏素质有个大致判断，《大话水浒》是接于他人之手，除去前阵“送房计划”的市场投入外，基本就是一款在回合制市场试水的“小





（左图）《大话水浒》的成败与否，关系到畅游在回合制市场的动作

（下图）更加3D化后的《天龙八部2》还是更像一次一代的大型更新





（上图）打“国韵”牌的《天下2》是众多WoW like中很出色的一款，但还是很多玩家怀念老高

（左上）Kok3的炒作点来自KoK，或者说玩家对于延续经典的希望

（左下左图）《倩女幽魂》如果放在5年前是款不错的游戏

（左下右图）《绿色征途》在游戏内容上与“征途”系列没有太大区别



作”，而最受瞩目的《天龙八部2》除去职业增加和更加3D化外，实际上完全可以理解为一次《天龙八部》的超大更新，玩家数据是可以直接导入的。

再来看巨人。巨人目前正忙于《绿色征途》和KoK3，从盈利机制来讲，不得不佩服史老板的内涵，从“卖道具”到“人头税”这种跳跃，知道之后好像觉得“没什么”，似乎水到渠成的事，但确实就没几个人能想到这么“玩”，或者想到了也执行不下去，史老板就做到了。依托于“征途”效应，“绿征”的在线人数相当不错，不过请注意，巨人这次依然玩的是“概念”而不是产品，除去盈利机制不一样外，你能从“绿征”找出多少与“征途”系列不一样的地方？而KoK3是个可以预知的悲剧。大部分对KoK系列保持关注的都是KoK1老玩家，KoK1甚至是不少人玩的第一款网游作品，KoK1之所以成为那个时代的“神作”，主要靠其开放的自由环境，比如自由建城、自由发布通缉、自由属性、职业多样等等，而雷爵做的Kok2实在让人悲伤，给人的感觉就是想学“韩流”，但还没学好……有人说人类能够活下去有时靠的就是希望，也许这句话不够全面，但玩家对经典重现的希望却从未改变，于是KoK3必须出现，有传言说实际上KoK3就是巨人和雷爵一起开发的，咱们别以讹传讹，但雷爵是《征途》在中国台湾的运营商这件事是千真万确，也就不难猜测巨人和雷爵的关系到底有多紧密，不管KoK3能不能赚钱，只是“巨人和雷爵一起做出KoK1那种感觉的Kok3”这种希望……也许只是希望。

继续说网易，网易游戏这一年可以说是“魔兽”的一年，从商业角度看，网易这次豪赌没有错，尽管“巫妖王”到今天还是“忘了开”，但这根本无所谓，不要说一旦开放会有多少玩家回归，就算根本不开、根本没人回归，“巫妖王”再起不能了，光是“暴雪战网”这棵摇钱树值得去赌，且赢面很大。而网易自己的产品呢？作为早期的WoW like，《天下2》绝对有其可取之处，从中能看到网易有口皆碑的制作能力，事实证明当年换掉主策老高虽然流失一批老玩家，但凭借孜孜不倦的市场宣传，新版还是可以招揽来更多新玩家并且能够留住，不过回头看，老高策划的老版《天下2》在游戏性上绝对要胜出现在版本，只能说这是时代的眼泪，谁也没有错。《战国风云》就是目前最流行的网页策略类游戏，不用多说，《倩女幽魂》向10年前的“大菠萝2”致以崇高敬意，可以说是目前学得最像的一款，但不要忘记定语“10年前”。

说完网易，自然想到九城。失去WoW后，九城虽然没有大家想得那么惨，据传九城账面上依然充裕，但也绝对不够舒服。虽然吸取教训走上DIY道路，但目前看来仍是不够劲道。这次《名将三国》明抢DNF用户营销绝对成功，从之后游戏在线人数飙升可以得到证明，但九城还是低估了玩家智商，DNF新篇章开启后，《名将三国》在线人数直线下降。《神仙转》还在襁褓之中不去关注，目前九城力推的当属《三国群英传2Online》，这是一款充满悬念的作品，能否成为九城今年的标杆项目还要看接下来的市场操作，毕竟游戏本身占据了“三国”这个哪怕到世界尽头依然有人喜爱的题材，只要在“国战”方面奉上诚意，肯定有人买单。

终于说到腾讯。从去年年初开始，腾讯的重心就放在了自主研发上，新品成批出现，凭借近乎耍赖的平台，腾讯游戏一统江湖的日子想必不会太远，但从产品角度讲，实在乏善可陈。《大明龙权》瞄准《传奇》《征途》，《QQ飞车》瞄准“跑跑”，《QQ炫舞》瞄准“劲舞”，《御龙在天》瞄准无数3DMMO，总之都是“瞄准”，不过这是一个非常准确、聪明的市场方针，因为QQ实在有些逆天，如果没有QQ这个平台，《QQ炫舞》怎么可能向《劲舞团》叫板并取得胜利？所以不要指望腾讯会突然推出一款让你惊呼“哇”的作品，在这个平台下，腾讯只需要按部就班地“走自己的路”，然后让别人去“羡慕嫉妒恨”。

至于盛大，绝大部分盈利依旧靠《传奇》盛大，无须赘述。

综上所述，大部分网游厂商都在产品上没有取得明显进步，仅是在原有基础上进行改良再加工，如果今天颁布一个政策，从颁布起，所有海外网游都不许进入中国，在这一和谐不失活泼的前提下，一切没问题，反正除了我们的你也玩不了别人的，可是——没有这样的政策。

别看不起“韩流”

在国内，网游可以分为五类：欧美网游、韩国网游、日本网游、国产网游、WoW。欧美作品失败的必然性就如同万有引力一般，日本网游稍微好一些，



（左图）《名将三国》模仿DNF没有错，但在线人数证明光模仿远远不够
（上图）“三国”永远不怕吸引不了眼球，九城这一次能否压对宝？

但没有好到在这个市场发光发热的程度，至于WoW，呃，WoW……所以对国产作品来说，最直接、有力的对手就是韩国。

有那么一段时间，韩国制造确实节节败退，在更符合国内玩家习惯的国产作品前，完全找不到任何招架方式，终被几个重拳击下悬崖……不过正如武侠小说情节，这位韩性少年被一隐居崖底的神秘高手所救，不但没有失去性命，更是习得一身武艺，然后他回来了。

《劲舞团》谁做的？DNF谁做的？《穿越火线》谁做的？《龙之谷》谁做的？备受期待的《剑灵》和C9谁做的？没错韩国确实也做了很多奇怪的东西，比如《七龙珠Online》什么的，但“制造垃圾”不等于“只制造垃圾”。没有《劲舞团》久游怎么可能有今天的地位，DNF告诉市场“横板过关”可以有，《穿越火线》尽管被FPS核心Fan抨击，操盘手也被挖走了，但仍是腾讯旗下前三的项目，《龙之谷》作为3D版DNF已经开始崭露头角，至于还未一睹真相的《剑灵》和C9，随便搜下各个网站哪怕不是那么“真”的排行榜，也能知道其期待值有多高。

并不是说韩国制造就多么优秀多么内涵，但“舞蹈类”“横板类”“跑车类”“射击类”不都是靠这几款韩国游戏做起来后，才被广大国内厂商开始竞相追逐？你还在“横版过关”上模仿之时，人家3D化了，还在研究WoW时，人家动作游戏次世代了……

曾经有一位混迹网游厂商多年的市场总监说过，现在的游戏，想赚钱，要不有钱砸市场，要不产品好。这话没错，但如果大家砸一样多的钱，产品就会成为绝对的判断标准，现在有谁敢拍着胸脯说：我能打败韩国制造？之后一不小心，就又会陷入“抢代理”的恶性循环中。

当然，并不是看不到一点希望，比如完美的《笑傲江湖》，蜗牛的《九阴真经》，像素的《刀剑2——封魔录》，现在没人敢断言这些有新尝试的作品是否能够获得市场认可，但这种尝试精神却值得赞美，因为如若不然，这个市场必将失去活力。当然，网游市场的宿命是不是肯定会走向灰暗，这又是另一个问题了。

国内网游作品开始集体发蒙，蒙住双眼的就是“钱”。作为商业公司，根本目的就是赚钱，这无可厚非，不然福布斯怎么没有欠债榜，但问题是，这么做下去，赚钱的势头还能保持多久？其实这些道理厂商不可能不明白，除去一些客观原因比如管理不力、人才流失等，根本原因可以用一个故事来解答，故事是这样：有个人从小家境贫寒，经常吃了上顿没下顿，饱受挨饿之苦，长大后通过自己的努力终于打下一片天地，成为世界顶尖级富豪，某天他爱上航海，便买下一搜游艇准备出海游玩，当手下问他在房间中需要准备些什么时，他的要求是“满满一屋子食物”。

其实这就是咱们常说的“穷怕了”，对于以短短10年时间，便可与众多传统行业媲美财报的网游厂商来说，大家真的是“穷怕了”，所以这种“发蒙”，可能也是一种必然吧。



《劲舞团》《穿越火线》和DNF，这几个目前最火的游戏，都是Made in Korea







3D版DNF

■上海 抗战时期

老实说，玩《龙之谷》最主要的原因是被游戏里风骚的穿着吸引了，去年第一次看到游戏视频时就下定决心要尝试一下，而且……要玩人妖！

一定要分类的话，《龙之谷》属于Q版3D动作类网游，是开发商Nexon收掉DNF后推出的作品，如果你玩过DNF，完全可以理解为这就是一款3D版DNF，也有人说《龙之谷》是Q版的C9，现在你肯定大概知道这是款什么类型的作品了。

从游戏节奏感来看，打斗过程颇为很流畅，打击感很强，动作效果也做得不错，不会像很多欧美网游那样反应迟钝似的动作慢一拍，史可威尔艾丽克丝曾经推过一款《幻想大陆Online》，整体画质虽不及《龙之谷》，但很多操作几乎如出一辙。《龙之谷》没有我们熟悉的“搓技能”，这一点见仁见智。

主体内容目前来看就是一直打副本，时间长了再流畅也会跟DNF一样会产生疲劳。与DNF相同，副本可以选择简单、普通、困难、大师、深渊5种难度，其中大师和深渊级别难度非常高，这从我挂掉的次数可以得到证明（这也跟DNF一样，是在骗我们复活币嘛……）。所以高难度副本最好别去Solo，除非你有使劲花钱的“好习惯”。而且《龙之谷》组队一起的话有个设定挺有意思：不同职业的技能可以连招，还能听到角色的各种怪叫……这实在让人欢喜。

（右上图）弓手射箭的感觉和CS很像
（右下图）是的，只有男性角色可以做牧师
（下图）竞技场的平衡性需要提高



值得一提的是《龙之谷》的Boss战，对玩家要求较高，非常考验玩家的判断能力和反应速度，因为虽然Boss发招时有习惯动作，但却不会给你留下多少准备时间，需要随时做好躲避的准备。

与DNF一样，在每日疲劳值用完后，可以去竞技场……但是《龙之谷》里的竞技场目前不够平衡，战士永远打不过弓手、弓手永远打不过法师、牧师永远只能加血而打不动人。所以为了让官方快点重视起这个问题，我专门去欺负比我低10级左右的人，实在是当代玩家之楷模。

与大多数游戏不同的是，《龙之谷》的牧师只能选择男性，呃，我想这是开发商为男性玩家观看弓手MM跳舞时扭动臀部提供的便利吧，没错，你会看到很多“奶爸”，然后听到他们在法师MM被怪物追逐时很嗲地叫一声“啊……”

不好的消息是，目前韩服已经出现了外挂。

可以这么说，虽然是3D化作品，但《龙之谷》走的基本是DNF的套路。相比《洛奇英雄传》《剑灵》C9来说，《龙之谷》的优势就是进入中国时间早，在3D动作网游中占据了天时之利。

可以看到，DNF之后，越来越多的动作网游开始出现，《洛奇英雄传》《剑灵》《龙之谷》和C9都来自韩国，也有大名鼎鼎的《怪物猎人》，像素的《刀剑2——封魔录》也加强了动作要素。这一类型网游现在还很难讲哪款最好，虽然类型相同，但在打击方式、Boss战特点、怪物AI、衔接内容等方面都有所不同，只能说，如果你是动作游戏爱好者，今年可以好好期待一下。



软盘地带

你的钻头，是钻破天际的钻头啊！

有“童鞋”在软盘上讨论了4月中那篇《那边的朋友醒醒》，其实这篇文章的目的不是想告诉大家“游戏圈”多么险恶，实际上也并不险恶，因为它与所有行业都一样，有自己的规则和运行方式。之所以约了这篇稿，原因是这样：我知道挺多大软的读者都是游戏爱好者，其中不乏有人希望能够今后从事这一行业或者已经是其中的一员。但是根据我的见闻，似乎很多人的态度有些“偏颇”，不少人认为中国游戏圈已经被钱蒙蔽了双眼，大家都只认钱，不去做“游戏”，很痛心，很鄙视。

不过我想这里存在两个问题。一是钱，我不知道有多少读者已经独立并且不是富二代，不管社会风潮如何，自古以来，人就离不开钱。记得小时候看武侠小说，每次看到“人为财死鸟为食亡”时就禁不住想，为什么要为财死啊，武功秘笈多重要。后来进入社会我便逐渐明白，现实社会里的“武功秘笈”就是文凭、本事、运气、背景的一个综合体，你想活下去，就得去赚钱。至于小说里那些“只羡鸳鸯不羡仙”的世外高人，你看他们一般都有坚实的经济基础作为后盾。所以“赚钱”一点也不可耻，尤其当你面对种种生活材料时，更是如此。有人说那也不能光为“钱”是吧，这话说得没错，人啊，似乎还是应该有点除了钱以外的追求，不过这不是必须，很多人就是以钱为人生第一目标，你可以说他只认钱不认人，可以说他没思想没内涵没境界，但他有错吗？而且当你饭都吃不上时，又去哪里谈什么追求呢？那会儿的追求，就是一碗蛋炒饭。

二是游戏，到底什么算游戏？前几天看见一个讨论，有人说PS3上的《暴雨》很难称之为游戏，就如同那款给动物拍照的《非洲》，一点也不游戏。我的看法是，这种东西见仁见智，电子游戏的表现形式是多种多样的，各有所爱就好。至于说到现在的网游，其实这期在线栏目里的采访就能很好说明这个问题，如果你进入这个行业，就要知道，游戏首先是商品，得能“卖”出去，除非你自己足够有钱，根本不管市场如何，只是想开发一款你心目中的作品，那也不错。如果真的抱着“我要改变市场”“我要彻底洗牌”这样的理想进入目前的游戏业，我想一定会四处碰壁，这就是那篇文章的终极意义。

软盘众：灰~　发帖时间 2010 4 16

读了此文，我心中颇感交集，很沉重、很失落……同作者一样，我也是个喜爱游戏行业，并甘愿为之奋斗的人。作为一名比普通班的童鞋更有机会接触到游戏行业的艺术生，我不惜多复几年课也要上一所好大学，只为能在一个比较优越的环境中，接受比较系统、正规的教育，将来毕业以后可以有更大的机会去实现心中的梦——振兴中国的游戏产业，更是曾立下“我是CCG（Chinese Computer Game）一块砖，哪里需要哪里搬”的宏伟志向……

可读了本文之后，我那愤青般的一腔热血立刻冷了很多……没错，我该醒醒啦。目前国内的游戏行业的确已是一种产业，一种可以为游戏公司的最高Boss日进斗金的产业。那么作为商业，首要看重的自然便是利益，而不是所谓玩家的感受、游戏的质量，更勿谈什么振兴中国游戏产业的重任啦。“玩家愿意去花钱的游戏就是好游戏！”于是乎，便出现了那些剪切、复制、粘贴的山寨游戏；出现了那些弹出式的擦边广告和众多不知所谓的网页游戏……好吧，我淡定。

我的心中难免一片黯然，这就是我将要为之奋斗的中国游戏产业吗？冷静下来我才明白，我仍然还是个人，是人就要为了那五子（车子、房子、妻子、孩子、票子）而奋斗，我那一腔的热血，也迟早要被这个大染缸染成漆黑的颜色；我那锐气四溢的内心，也迟早要在RMB的光芒冲刷下被磨去棱角。我也会慢慢变老，说不定有一天，退化为中年大叔的我，会胡子拉碴的叼根烟头，穿个背心、凉拖，坐在电脑前，不屑地嘲笑我曾经所处的阵营——那些仍有一腔热血的后起愤青们……

我明白，我的最好归宿也无非就是毕业后能找到一家游戏公司谋到一份工作，然后为了保住饭碗，在最高Boss的指引下，去做那些鼓吹“永久免费”“绿色网游”的扭曲产物，从而开始继承上一代前辈们的事业，开始背着良知玩家的骂名去赚RMB玩家的钞票……要么自己去创立一家游戏公司？好吧，我承认，那是个梦……虽然我具有愤青般的一腔热血，但我却并不认为自己具有开国大帝般的雄心壮志和与生俱来的王霸之气……

小明：首先感谢“灰~”的发帖。我想说明的是，“首要看重的自然便是利益，而不是所谓玩家的感受、游戏的质量”这句话在我看来有些错误，看重利益没错，但并不是不顾玩家感受和游戏质量，原因是“标准”已经改变，可能按照你对游戏的理解，确实如你所想，但是对那些作品的玩家来说，就是很好的游戏。这是时代的变迁，这么多运营商在这个市场里争抢，要说他们“不顾玩家感受和游戏质量”还真是有些冤枉他们，只不过，是另一个标准的“玩家感受和游戏质量”。

软盘众：TopCoder _wfz
发帖时间 2010 4 16

游戏或许不像很多人想得那么好，但也不会太差。很多时候，快乐与否并不取决于职业，关键是心态，心态不好即使当公务员也不会快乐。很多人说进入游戏业前憧憬无限，进入以后毫无兴致。要么是并没有真正的热爱游戏，要么是心态不好。教我游戏策划的老师从2005年到现在事业一直不算顺利，但他却能过得很开心。他年过30却一直说“我每周最期待的就是星期一，因为又可以去上班了！”生活如此，还有何求？

做游戏首先要学会让自己开心！如果这都做不到，如何把快乐带给玩家？

小明：Good Job



猎魔人2

预计发售日：未定

■湖北 莫格娜·黑杖

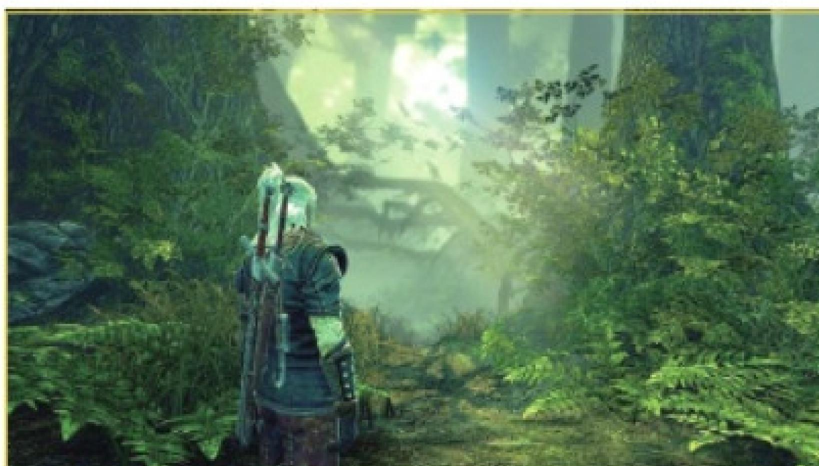
■与猎魔人和伙伴们一起，粉碎“国王杀手”的阴谋！

在今天五彩斑斓的RPG流派当中，波兰制作组CD Projekt RED总是令人难忘。2007年，他们开发了一款以波兰小说家Andrzej Sapkowski同名黑暗小说为背景的角色扮演游戏——《猎魔人》（The Witcher），游戏的主角Geralt of Rivia是一名有着卓越剑术的白发“巫师”，实际上叫做“猎魔人”似乎更为恰当——这是一类经过特殊训练、拥有不同于常人能力的战士，接受委托去清除那些危险的怪物、野兽或超自然生物。

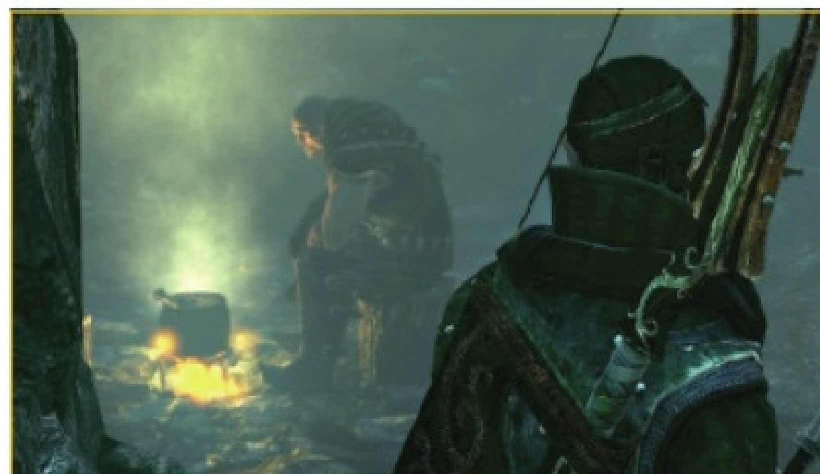
Geralt所在的国家正被阴谋和仇恨的疑云笼罩，他接受国王的委任去平息一切动荡。前作获得了国外主流媒体的肯定，随后推出的加强版再接再励，在画面、操作、角色和战斗等方面都进步明显。这似乎已经预示着游戏的正式续作更是会以全新的面貌示人，结果正是这样：《猎魔人2——国王刺客》采用了全新的图像引擎，战斗系统与前作大为不同，游戏风格也比前作更为灰暗及成人化。

国王杀手

本作的故事同样发生在前作的类中世纪世界，通过前作已经可以了解到，这个世界上的种族关系十分紧张：数量占据统治地位的人类千百年来不断地内耗，并与精灵和矮人等种族为敌。非人类种族怀着深深的怨恨，采用一切方法或明或暗与人类作对。在前作中，Geralt帮助国王解救了被诅咒的公主，而这次的新任务和魔法没有什么联系，他将面对两个全新的敌人：一个是名叫Iorveth的邪恶精灵，另一个是被称为“国王杀手”（Kingslayer）的神秘男子。


这是个比前作更为灰暗的世界，但并不表现在直观色彩上

在游戏的宣传视频中，我们看到精灵Iorveth发现了一个阴暗潮湿的洞穴，这里就是神秘人“国王杀手”的藏身之地。国王杀手身边赫然放着一个国王的脑袋，就连Iorveth看到时都吓了一跳。神秘人提议说，只要Iorveth愿意用他的敏捷身手和所知的秘道协助他，就能获取更多人类国王的首级。当Iorveth问及他为何要这么做时，神秘人只是表明他并非为了争名夺利，这背后有着很长的故事……于是，Iorveth和神秘人暂且组成了一个不稳定的联盟，共同对付他们的人类宿敌。就像本作的副标题所预示的一样，既然国王杀手已经展开了他的刺杀行动，这下子Geralt又难以避免地卷入到这场暗杀阴谋中……


Iorveth与国王杀手的相遇


精灵和矮人等非人类生物是人类的宿敌，Iorveth和神秘人也组成了一个暂时的同盟

英文名：The Witcher 2: Assassins of Kings　本刊译名：猎魔人2——国王刺客
游戏类型：动作角色扮演　制作：CD Projekt RED　发行：未定　期待值：★★★★


深入密林的3人小队


Triss的范围攻击魔法


亮丽的光影和细致的贴图


Geralt和他的同伴：红发女巫Triss与皇家军队侦察兵Roche——Triss可是能谈恋爱的对象哟！


与巨大怪兽作战时甚至可以爬到它身上施展拳脚，迷人的场景美术给这场战斗带来不少浪漫色彩

伙伴们

在游戏一开始，Geralt来到了Temeria王国的边镜城市Flotsam。在下船之前，你将听到此行的两个同伴之间的互相嘲弄：一个是前作的红发女巫Triss Merigold，另一个是皇家军队派来协助Geralt的侦察兵Vernon Roche。

两个都是伶牙俐齿，巧舌如簧。Vernon认为女人应该呆在厨房里而不是战场上，Triss则毫不留情地反驳他。Geralt打断两人的争论后，小队开始进入枝繁叶茂的树林中探索，众人忽然听到口哨的声音，Vernon本能地察觉有精灵在附近。这是Geralt与Iorveth首次见面，Iorveth优雅地站在树木的上方，不在众人的攻击范围中，而Roche与Iorveth两人有宿仇——一个是极度憎恨精灵的偏执狂，一个是疯狂残杀人类的精神病……好戏上演了。

罗曼史

前作中的罗曼史部分也在本作也进行了调整，不再以收集不同角色人物卡的方式进行。在本作中，Geralt可以与数名女性角色恋爱，以对话选择和赠送礼物等常见的追求方式展开，成功后会解开独有的角色动画。比如Geralt会与前面提到的红发女巫Triss被困在一座精灵的坟墓中，这时玩家可以选择尝试逃出或等待同伴来营救。如果想与Triss多些相处的时间就选择后者，等待时Triss会以她的魔法瞬间解除衣物然后跳入水池中嬉戏，接下来需要干嘛不用我说了吧……画面转向黑暗后，我们可以看到游戏新增的穿着系统，玩家可以选择穿上平常的皮甲，或穿着其它风格迥异的服装。对了，这时Roche会撞碎墙壁来解救你们——小子，来得可真是时候啊！

战斗

本作的战斗取消了前作的限时按键式连招系统，而是以一种灵活的战斗方式取而代之。Geralt使用的仍是他那标志性的长剑，只不过连招的设计更倾向于第三人称动作游戏，比如以重击开始攻击，然后辅以各种轻型攻击招术结束，还可以朝各个方向滚动以躲避敌人的攻击。玩家可自由组合各种连击，并在不同战斗风格中进行切换。游戏的Boss战也和动作游戏一样讲究技巧和打法，比如在一场与有数个触角的怪物的Boss战中，屏幕都无法完整显示出这个巨大怪物的全貌，对其进行正面攻击似乎毫无效果，而且如果与它距离过近，它会发出咆哮将你击飞。你需要将它的触手引向地面上的机关，时机掌握正确的话会使怪物暂时麻痹，这时就可以砍下它被机关困住的触角，然后重复此过程直至触角被逐一击破。

游戏的战斗同样带有强烈的演出的效果，经常会有近距离的特写，华丽异常，当然血腥度比起前作也是有过之而无不及，不喜的玩家也可在选项中关闭。需要说明的是，目前所公布的战斗系统仍处于早期开发中，在随后可能会有所调整。

《猎魔人2》焕然一新的战斗系统可以说是针对潮流所作出的一项改进，动作成分居多，角色的成长部分也作出相应加强。与同伴的互动也比前作更为丰富，同伴会以自己最擅长的方式战斗，也有自己独特的个性，不受玩家所左右。《猎魔人2》3月24日正式在欧美地区宣布，官方网站也在4月中旬正式开放，我们希望很快会带来这款游戏的后续前瞻。P

Bizzarre Creations小组以《都会街道赛手》（Metropolis Street Racer）和《哥谭赛车计划》（Project Gotham）系列为广大"模拟向"竞速游戏爱好者所知，当然你可以从来没有听说过这些游戏，因为它们都是"正儿八经"地追求拟真度的"小众"作品

疾驰残影

预计发售日：
2010年5月18日

■江苏 防弹手柄

■做"真实系"竞速游戏难，做写实版《马里奥赛车》更难……



超车时也有办法使坏

谁说专业赛车游戏开发商，一定只能去开发"专业"的赛车游戏？Bizarre Creations将要通过《疾驰残影》告诉我们，其实他们也一样可以弄出很"疯"的竞速感觉。去年的E3上，他们带来了这款让人大跌眼镜的"爽快流"飞车游戏。

死亡飞车

《疾驰残影》是一款讲究使用武器和道具来获取比赛胜利的竞速游戏。你的赛车除引擎外，还拥有如下基本装备：地雷，从后备箱中抛出，将尾随的赛车炸到半空；电击，用于攻击正前方车辆，让它在一定时间内失控；铲斗，冲上去把前方赛车撞个稀巴烂；防撞栏，侧面撞击对手车辆时的利器；液氮加速，不但可以瞬间提升赛车的速度，而且可以加大撞击对手时的威力。这些只是Pre-Alpha版中出现的道具，正式版里像这样的怪招将会超过20种。

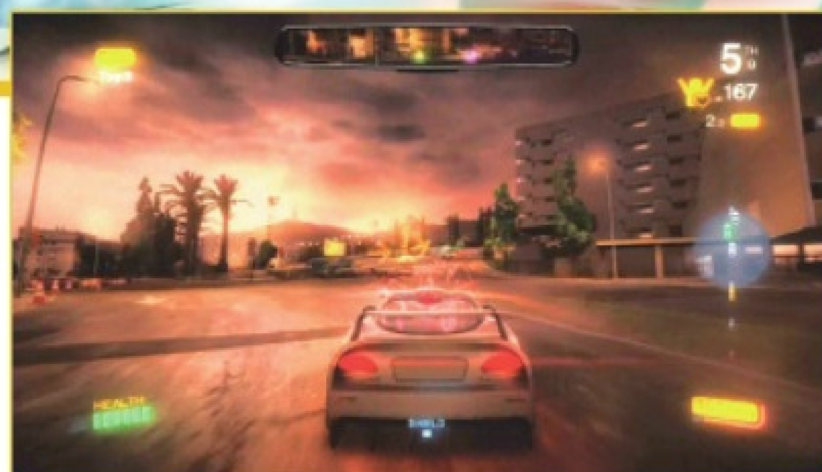
在初始状态下，玩家只能携带3种类型的道具，在比赛过程中通过RB和LB键（Xbox 360手柄）实时切换。每种道具并非只能消费一次，玩家可以在比赛过程中获得新道具的补充。赛车在升级后，所提升的并非仅仅只是速度和"皮厚度"，道具栏的增加，将关系到玩家是否能够在接下来的飚车中施展更多的"使坏"手段。

实名赛车

游戏的赛道将采用开放式结构，伦敦、旧金山、巴塞罗那和洛杉矶，是本作的四大主战场，其中将会包括超过100个驾驶事件。



路上一堆花花绿绿的道具，就看你想吃到哪个



"放电"可以暂时瘫痪对方车辆的制动系统，甚至能直接将它轰上天



在游戏机上可以实现4人同屏对战

"爽快流"竞速游戏中司空见惯的场面，必然是一辆辆帅呆酷毙的神车，被撞得支离破碎、粉身碎骨……好像没有汽车厂商肯为这类游戏提供授权——这可是关系到自身产品的形象问题！Bizarre Creations作为专业赛车制作组出身，与车厂之间保持着良好合作关系，自然是《火爆狂飙》《疯狂出租车》的制作团队所不具备的优势。通过截图，我们已经看到了多辆BMW"战车"的登场，制作组将在游戏发售前夕公布最终被收录的汽车品牌和车种列表。

第一次抛弃了真实、拟真这些吓人的字眼，去做一款画面写实版的《马里奥赛车》，Bizzarre Creations小组的命运如何颇值得期待。

英文名：Blur　中文名：疾驰残影　游戏类型：竞速
制作：Bizarre Creations　发行：Acitivision　期待度：★★★★

SPLIT/SECOND

争分夺秒

预计发售日：
2010年5月18日

■江苏 防弹手柄

■在我“爆裂”的车轮下，一切都素那渣啊！

以“将赛道全部炸翻”作为卖点的新概念竞速游戏《争分夺秒》即将发售，最近，发行方迪斯尼互动在旧金山举办了一次面向媒体的小型试玩会，展示了游戏的多人对抗模式。

生存模式

有些意外，“生存模式”并未体现游戏的“爆破”主题，甚至没有游戏最基本的旨在发动各种特殊能力的Power Play系统。胜利的目标就是获取更多的分数，而获取分数的唯一方式，就是以高速超越路上行驶的卡车——它们并不是高速公路上司空见惯的大卡车，而是“长着”18个轮子、有两层楼“身高”的怪物！无论玩家从超级跑车、肌肉车还是重型皮卡3种车系中选择哪种车型，想要超越这些笨重的庞然大物都非难事，但你的对手也能够轻松做到这一点，这就要求玩家们在高速行进中不仅要比拼速度，还要超越更多的目标。

如果你能在若干秒内做出连续超越，所获得的分数还能形成Combo，从而瞬间获得压倒性优势，但也意味着必须承受更大的风险——一旦与这些多轮钢铁怪物发生碰撞，玩家“非死即残”。此外，卡车上还会有好事者将红、蓝两色的桶从货仓中推下来，中招的赛车会直接退出比赛。

标准模式

通过中旬刊之前的介绍，读者们对标准模式的玩法应该已经有所了解。试玩会上，制作组详细介绍了游戏的基本操作。以Xbox 360手柄为例，A键用于触发普通级别的Power Play特技，B键用于在力量槽蓄满以后发动超级Power Play，这样你就可以看到摩天大楼、立交桥瞬间倒塌等只能在灾难片中才能看到的壮观场面。此外当屏幕上出现红色箭头后，意味着接下来的场景中会有捷径存在，箭头转变绿时及时发动Power Play，玩家就可以打开赛道中的隐藏分支路线，兵不血刃，超越对手。



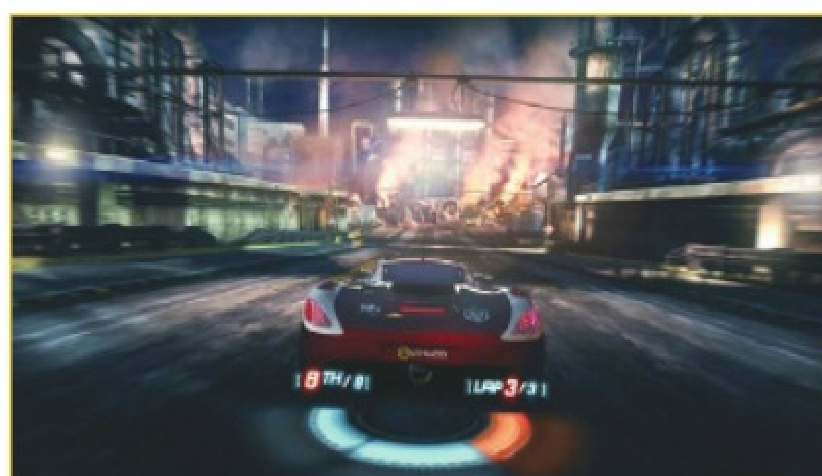
明媚的日间赛道很快就会陷入连环爆炸



玩家所获得的成就都可以作为特殊涂装，在赛车模型上显现出来



游戏的HUD界面与其他竞速游戏有很大区别，重要数据整合到了赛车的尾部，屏幕其他部位几乎没有数字显示



钢铁厂也是飞车党们撒野的新舞台，一座万吨高炉垮在路上，成为前进的阻碍

就玩法来看，《争分夺秒》仍旧走“超级系”竞速游戏路线，并没有脱离《火爆狂飙》（Burnout）和《完美机车》（Pure）的窠臼，但至少在视觉效果的火爆程度上，已大大超越同类题材——就算不玩，看看也觉得爽啊！

英文名：Split/Second　本刊译名：争分夺秒　游戏类型：竞速
制作：Black Rock Studio　发行：Disney Interactive Studios　期待度：★★★★




乐高哈利·波特

预计发售日：2010年6月29日

■湖北 蚕宝宝

■重回霍格沃兹，与方块人一起大战伏地魔！

如果你不知道TT Games是游戏业里的哪号人物，起码应该记得最早令乐高主题游戏声名鹊起的“乐高印第安纳·琼斯”系列。这个系列游戏将动作、冒险以及乐高玩具独具一格的呆头呆脑融合在一起，竟然迸发出灵异的火花，两款“乐高印第安纳·琼斯”也培养出了固定的粉丝。于是，乐高的授权游戏一发不可收拾，短短几年之内就诞生了“乐高宇宙”“乐高蝙蝠侠”“乐高星球大战”“乐高摇滚乐团”等等衍生作品。那么在J·K·罗琳的著名儿童读物“哈利·波特”小说和电影都来到尾声时，趁热打铁地开发一款“乐高哈利·波特”也真是赚钱的好时机。

直入主题

“乐高哈利·波特”的第一款游戏名为“1～4年级”。也许你无法理解制作组的直白，但是想想“乐高印第安纳·琼斯”前两作的副标题分别是“最初冒险”（The Original Adventures）和“继续冒险”（The Adventure Continues），那么你得说这个名字起得还不算糟，或许这正是游戏中幽默精神的一部分。


乐高版的罗恩、哈利和赫敏

就像游戏名称要表达的，本作以“哈利·波特”前4部小说和电影为背景，讲述了著名小巫师在霍格沃兹学校成长的故事，只不过人物全换成了乐高玩具的风格。我们都记得，EA陆续推出过很多“哈利·波特”电影的改编游戏，但这次看到电影的角色——学院的学生、老师以及现实世界里的“麻瓜”全变成了矮矮胖胖的方块状玩偶也是件挺有意思的事情。

一贯风格

和以前的“乐高”类游戏类似，“乐高哈利·波特”仍旧采用第三人称动作游戏的模板，套入解谜、收集等元素。玩家在游戏中可以与朋友一起享受合作通关的乐趣，以不同角色各自的能力来解决谜题，完成各种收集要素以获得奖励物品。游戏中有名有姓的角色多达140个，每个都有截然不同的性格和能力。按照制作人员的说法，满足一定条件后，你可以亲手控制这140个人物进行冒险。由于角色本身是可以收集的，所以想把这么多角色收集完全的话可是一件相当费时费力的工作。

游戏进程和小说的情节类似，都是一边在课堂上学习新的法术，一边在故事关卡中实践法术。一开始，哈利挥舞着魔棒的动作相当拙劣，还带


在九又四分之三站台就可以使用漂浮咒？！


在霍格沃兹自由探索

英文名：LEGO Harry Potter: Years 1-4　本刊译名：乐高哈利·波特——1～4年级
制作：TT Games　发行：Warner Bros. Interactive　类型：动作　期待度：★★★☆


学习狂赫敏还能使用时间机器回到过去


如果不提恶搞，游戏的故事基本忠实原著，幼小的哈利躺在姑姑家门口


耳熟能详的“哈利·波特”故事又被恶搞了一次，这些方块脑袋就是本作最有意思的地方了


经典场面：身披隐身斗篷，手持手电筒

有“乐高”似的夸张风格，经过在霍格沃兹学校的学习后，他将有拥有众多令人难以置信的法术和能力，而且每项都能通过升级而获得加强。比如在游戏的一开始，我们的老朋友——学院的看守海格会以漂浮术帮助哈利获得一些以自己的身高难以获得的物品。随着游戏的进行，哈利和他的巫师朋友们都会获得新的能力。

游戏的单人模式和合作通关有所不同。在合作模式中，友方火力是关闭的，这样玩家在施法时就不会误伤到队友，但如果是在单机模式中与电脑合作的话……如果你不小心打着了NPC队友，他们的方块脑袋就会变得异常大，很有喜剧效果。

探索秘密

游戏中的场景采用了无缝链接的技术，所以玩家在不同场景中切换时没有任何读盘时间。每个关卡包含6个场景，玩家可以在各个场景中可以自由穿梭，故地重游，比如回到教室练习魔法等。但需要注意的是，一旦进入下一关卡就无法再回头了。游戏关卡中还隐藏着无尽的秘密，这种设计和PC版的《哈利·波特与魔法石》游戏类似，比如每一个关卡都隐藏有4件皇冠碎片，还有能开启奖励物品的黄金砖块，这就需要玩家在场景中细心寻找才能发现。


这，这是麦格副校长?


认得出我是海格么?

由于同在一个学院学习，说实话，哈利和他的朋友赫敏、罗恩的能力都差不多，但也有些不同的地方——罗恩的宠物老鼠和赫敏的宠物猫会帮助他们得到额外的支援。比如在禁忌森林中长着很多稀奇古怪的植物，临时操纵赫敏的猫可以挖掘出一些稀有物品（海格的狗也有相同的作用）；才女级人物赫敏的卓越学识还能使她到达一些特殊的地方（此外和电影中一样，她还会使用时光倒流器——不仅是用它学习，还可以用于作战）。哈利的独特能力是学会蛇语和召唤守护神的法术。遗憾的是，游戏中并没有魁地奇比赛，作为代替的是，玩家可以在某些场景中骑上魔法扫帚，在霍格沃兹上空飞翔。这样做的好处是，当玩家开启了其他角色，比如斯莱特林学院的成员，就可以去相关的地方尽情游览了。

和小说、电影一样，随着时间流逝，“哈利·波特”的故事会越来越黑暗，游戏氛围也变得紧张起来。比如在第四年里，哈利就要接受与龙对抗的考验。在此之后，你可以稍微喘息，静等续作“5～7年级”的发售。和以前的“乐高”游戏一样，本作的画面没有什么亮点，亮点全在那些超级可爱加搞怪的方块人身上，毕竟这才是乐高粉丝们爱到疯狂的元素！P



凯恩和林奇2

预计发售日：
2010年8月24日
■北京 红黑军团

■退役雇佣兵Kane和精神错乱的狂人Lynch，这对坏到无以复加的组合再度聚首。

IO Interactive工作室声称，《伏天》将是一个着力于营造“真实感”的作品。熟悉他们游戏的玩家都知道，IO Interactive的技术实力很难在画面和物理特性真实度上有什么出类拔萃的表现，而通过目前公布的这些为数不多的截图，我们看到的只是“上世代”水平的图像效果：模糊不清的贴图、脏兮兮的场景、随处可见的噪点和马赛克……

风格转变

退役雇佣兵Kane与精神错乱的嗜血狂人Lynch为了金钱浴血奋战，最终Kane为了与自己的女儿在一起，放弃了暴力犯罪生涯，这就是游戏初代的结局。在《伏天》的开头，Lynch隐居在远东的一个国际化大都市，继续进行刀口上舔血式的生活，而Kane也不堪“孩奴”的重压，再度与自己的这位老搭档回合，想复出之后再捞一笔。听上去，这就是个标准的狗尾续貂式故事。不过我们也不能忽视，《伏天》与前作《凯恩和林奇——死人》（Kane & Lynch: Dead Men）之间的延续性非常紧密：IO Interactive的原班人马接手了续作的开发。他们


不管怎样，他们重聚了


本作的故事再度体现出开发公司的东方情结

首先表示，如果你的硬件能够应付前作，那么玩转本作也是绝对没有问题的（似乎让玩家们对本作的图像效果有所担心）。而新作的不同在于，两个故事的风格有所区别，如果将前作比作《蝙蝠侠——黑暗骑士》，那么《伏天》则可以称为是一部现代版的《蝙蝠侠与罗宾》——尽管制作组对本作的剧情透露得极少，但这个比方足以让玩家们产生无限的遐想。

真实感再定义

这些看似摧残眼球的图像，恰恰是IO Interactive希望达到的效果：游戏的载入画面，看不到熟悉的Loading进度条，显示的是网络视频在播放前的Buffering百分比。游戏依然保持着前作越肩视角和掩体射击玩法，但过场动画选用的是类似监视摄像机的视角，游戏流程中也可以随时看到针孔摄像机的广角画面效果。甚至还会在游戏过程中弹出沃达丰（Vodafone，英国电信运营商）的广告……你确信这是在玩游戏，而不是在看YouTube视频吗？是的，IO Interactive要对“真实感”进行一次再定义，这就是“伪YouTube现场风格”。

YouTube风格

《伏天》从公布预告片开始就是十足的YouTube风格，模糊不清、颗粒感严重的画面成了主要特色。制作组可以不再把大量的硬件性能花费到图像的精细度上，转而强化环境的物理效果，从而强化本作的最大卖点——临场感。在Demo演示视频中，我们看到这对拍挡在一个餐馆内厮杀，Kane在正面拖住敌人，Lynch则冲进厨房，从侧翼对敌人实施精确

英文名：Kane & Lynch 2: Dog Days　本刊译名：凯恩和林奇2——伏天　游戏类型：动作
制作：IO Interactive　发行：Eidos Interactive　期待值：★★★★


战斗中镜头一直摇摆不定，你甚至难以判断这到底是谁喷溅的血液


倒地后虽然可以呼唤队友前来救援，但这并不算是什么新设计


IO Interactive擅长的血腥暴力一点都没有退步，预告片中有些片段甚至还打上了马赛克……


据称主创人员到实地考察了一个月，成果反映在：至少他们没有做错汉字招牌


手持95式突击步枪的Lynch


大叔的身手不减当年

射击。在激烈的枪战中，一片片瓷砖化为齑粉，餐馆内的桌椅化为四溅的碎片。之后两人冲入了大街，展开了《盗火线》式的街头大战，面对警察的优势火力，二人且战且退，进入了一家唱片行避难，货架上的CD也不幸沦为了“子弹集体舞”的演示对象。

根据IO Interactive的说法，《伏天》的流程达到惊人的50小时左右，而过场动画时间为零——故事的交代方式同样对应YouTube风格，不会出现任何独立于Gameplay以外的过场动画。在影视化表现效果已经成为游戏标准设计的今天，《伏天》却反其道而行之，游戏在交代剧情的过程中不存在固定机位与稳定的运镜。在冒险过程中经常能看到Lynch回过头来对着Kane大喊，Kane则以同样的语气回敬，故事的发展就以这种方式推进。

战斗表现

制作组对本作的HUD（Heads-Up Display，界面）进行了最大的精简，你所受到的伤害程度，是通过人物的语言和肢体动作来呈现的。听到这两位大叔痛苦的呻吟，看到他们浑身血污、步履蹒跚，相信每个玩家都会立刻控制他们贴住掩体稍作喘息。在持续遭到火力攻击时，你不可能像《战争机器》的电锯男们那样，在枪林弹雨中依然战力不减——画面的扭曲和噪点效果会变得更为强烈，玩家的瞄准也会变得更加困难。

本作取消了《死人》的小队控制系统，玩家的扮演对象也从Kane换成了Lynch，这使得玩家可以将全部的精力放到射击身上，掩体控制玩法愈发明显的同时，战斗部分已经与《战争机器》非常相像：Kane相当于《战争机器》中Marcus的搭档Dom，他会全程伴随在主角左右一同奋战。在你所控制的Lynch被击倒后，不必重新独档，你可以坐在地上用手枪继续射击敌人，呼唤搭档前来实施战场急救，这就是本作新加入的“Down not Dead”系统——其实早就是L4D用滥的老玩意儿！

改进掩体射击

《凯恩和林奇——死人》原作是一部优点与缺点一样明显的作品，它的剧本堪称电影水准，游戏性则乏善可陈，主要的问题出在动作和射击设计上。有了前车之鉴，IO Interactive对游戏的掩体射击进行了重新设计。就预告演示片段中展示的这场发生在一家中餐馆的战斗来看，贴墙掩护和探身射击两个最基本的动作元素，已经表现得比较自然，不会出现前作中“乱吸乱靠”的情况。

虽然游戏的截图显得非常简陋，但动起来的视觉效果依然很棒，制作组对光影和粒子效果的投入不遗余力，激烈交火对环境的物理破坏效果也在游戏中着重展示——伪YouTube风格已经让《伏天》先声夺人。

一部充满卡通趣味的《迷你忍者》，让玩家们怀疑一向专门制作暴力游戏的IO Interactive突然从良，而这部看起来“很傻很天真”的作品，设计却没有达到全年龄级游戏所应具备的水准。现在，延续着“很黄很暴力”风格的《伏天》，标志着这家暴力游戏组回到正轨了。P

TRUE CRIME

真实犯罪

预计发售日：
2010年第三季度
■江苏 防弹手柄

■这就是《真实犯罪》，“卫星地图+实景”的威力！

当年有一款沙盘游戏，以“好莱坞大腕级配音阵容”“全洛杉矶卫星实景地图”和“超华丽格斗”为卖点，似乎具备了秒杀GTA的潜质，而在发售之后的很快便被丢入了历史的垃圾堆。没错，这就是《真实犯罪——洛城街头》（True Crime: Streets of L.A.）。至于它的续作《真实犯罪——纽约》（True Crime: New York City），更是突破了沙盘游戏设计与市场反响的下限，以至于很多人都不知道它还出过续作。现在，Activison把这一品牌交给United Front Games开发系列新作。这部“续作”很时髦地并没有系列号，也没有副标题——我们姑且将其当做是一个好的开始。



主角生在中国香港，长在大洋彼岸，起的是普通话发音的名字，长得有点像于荣光……



港产警匪片的主角通常都不喜欢用自己的枪，看来沈伟这个“香蕉人”也很快入乡随俗了

其实，我是一名警察

上世纪八九十年代，中国老百姓最时尚的视听娱乐之一，就是观赏港产警匪片——它们也是美国观众当年认知香港电影的窗口。周润发、吴宇森在北美市场的知名度，恰恰是通过那些录像带租赁店培养出来的。新的《真实犯罪》正是一部向经典港产警匪片致敬的动作/射击游戏。玩家将扮演香港警察沈伟（Wei Shen），以卧底身份打入黑帮搜集犯罪证据——没错，这个似曾相识的故事，灵感正是来自于2002年电影的《无间道》，游戏制作人Stephen Van Der Mescht郑重申明，他看的确实是港版的“Infernal Affairs”，而不是美版“The Departed”。

看到熟悉的中文招牌、行人们字正腔圆的粤语对话，以及真实而熟悉的香港街景，想必会给中国玩家良好的第一印象。我们的主角沈伟同学可是100%的中国血统，只不过人家在美国长大并接受教育。至于他为何选择回到香港加入警队、打入三合会搜集情报，请玩家们自行脑补。莫非他最终会对着镜头表露出真实身份，“其实我是一个FBI，香港的黑白两道都被我忽悠了”？

“当你选择做一个卧底的时候，你必须做出许多牺牲。这些人是残酷无情的，和他们在一起无论发生什么，你都必须记得，我们才是好人。时刻保持冷静，一切才能按照计划执行。你的安全，是任务成功最重要的保障，不要做出任何有风险的行为。当你和三合会成员为伍时，你需要像他们那样思考，像他们那样杀戮。”预告片中，一位“黄警官”这样诠释了你接下来的无间之旅。

港产警匪片元素

沈伟是一名武术高手，在这款以徒手格斗为卖点的游戏中，献上眼花缭乱的拳脚功夫自然是保留节目。在一个演示片段里，沈伟的任务是渗透进一间废弃工业——就像《辣手神

英文名：True Crime　本刊译名：真实犯罪　游戏类型：动作
制作：United Front Games　发行：Activision　期待值：★★★☆


还是要感叹一下，现在很少能在游戏中找到充斥错别字和不知所云的中文招牌了


不仅有七伤拳，还有终结技


95式短突击步枪，武器也颇显中国风


这么近的距离，其实也是打不中的

探》中发哥单刀赴会的黑帮军火仓库那样，不过在接下来的战斗中，你不能使用任何枪械，而是以徒手方式解决其中的一大票敌人。搏斗中我们看到了抓投技、反击技、擒拿手等“真功夫”，打斗动作还与环境物品结合起来——主角抓住敌人的脑袋，可以狠狠砸向冰库的大门，也可以将他们推向铲车、厚玻璃、变压器、垃圾箱……就跟《细胞分裂——定罪》开头的厕所逼供差不多。

通过环境来实现各种特殊打斗效果，实现起来非常简单：通过常规打斗动作积累特技点，待敌人被打至气绝状态（丧失行动能力）并出现按键提示后，就可以将敌人的身体与环境中的物品做形式多样的亲密接触了。《真实犯罪》还从《脱狱潜龙》（Dead to Right）中吸收了缴械系统，沈伟可以从敌人手中夺过一把餐刀，然后施展小李飞刀的绝活变守为攻。其他诸如夺枪、人盾挟持等动作，与空手夺白刃的操作也是一致的——成功闪躲持械敌人攻击的同时，屏幕上会出现QTE提示，准确按键后就能实现对应动作，从视频上看，QTE按键似乎只有一个Y键……

《真实犯罪》里也有枪战，枪战看上去中规中矩——基本上你所能想象到的设计，贴墙掩护、探身射击、夸张的物理效果，以及拉得老长老长的枪械名单，它都支持。目前这部分内容公布得还很少，但制作组表示他们正在设计一套同类题材游戏从未出现过的“非致死性伤害”系统，以对应沈伟的卧底警察身份——莫非是从《无间道3》中道明哥“你为什么不打我的头啊”的困惑中获得的灵感？。听上去确实是非常特别，因为你要考虑的是“如何才能射不死敌人”。

通过上面描述，你大概会认为新意不多，毕竟当前的沙盘游戏已经遭遇瓶颈。很明显，上述要素在同类型游戏中都可以找到。二United Front Games显然想弄出一些别人没有的东西，他们也带来了两个看上去显得很“拿来主义”，但确实能够让人眼前一亮的游戏要素。其中之一就是摩托车战斗。

拿来主义

你大概还记得《夺命车神》（Wheelman）里那个匪夷所思的飞身截车功能，但现在可不太一样。沈伟将要演出的是“二轮特技战斗”，他可以使用摩托车与敌人以及NPC的车辆实现“高速对接”，然后将其据为己有。游戏还将相当多的追逐战设定在狭窄的街道中（似乎将故事设定在澳门更合适一些），这让我们担心操作起来是否会更加抓狂——毕竟摩托车的操控比汽车更难，GTA系列中那些摩托车任务总是让玩家们有砸手柄的冲动。

另一个值得一提的要素，是位于HUD左下方的一个多边形图标，它的每一个尖角代表一种人物属性。沈伟的穿着、行动、所开的车辆，都会影响到属性，从而造成NPC对自己不同的态度。这个从《圣安德列斯》（Grand Theft Auto: San Andreas）中偷师来的系统作用更大：它决定了你可以和哪些NPC发生何种程度的互动。P



山姆和马克斯

预计发售日：
2010年4～8月

■湖北 暴雪Boy_神焰

■智勇警探双星将用超能力拯救地球！

“山姆和马克斯”（Sam & Max）是冒险游戏黄金时代，LucasArts拿得出手的知名品牌之一。游戏改编自美国漫画家、动画师兼游戏设计师Steve Purcell的同名漫画系列，玩家要指挥一名叫做Sam的狗和一名叫做Max的兔子（顺便说句，这只兔子有严重的暴力倾向）组成的便衣警探搭档，他们运用智慧、使用道具同周围环境互动，粉碎犯罪分子的一个个阴谋，进而拯救世界。

山姆和马克斯

这个系列漫画最早被改编成的电脑游戏，是1993年的《山姆和马克斯——闪电出击》（Sam & Max Hit the Road）。后来随着LucasArts解散冒险游戏制作组，不仅其中人员做鸟兽散，游戏品牌的版权也被搁置起来，直到2004年，一伙由包括Steve Purcell本人在内的、从LucasArts分离出去的游戏设计师组建了Telltale Games，他们买下了几个有名的游戏的改编权，“山姆和马克斯”就包括在内（其他的还有“猴岛”等）。

Telltale Games制作的游戏，和传统经典比起来并无不同，但别出心裁地采用了季度（Season）发行制：每一季涵盖一个大主题，通过数量不等的几个独立成章但总体上又保持联系的子游戏（即Episode）来演绎故事，每个月发行一集（去年的《猴岛传说》也采用这种发行方式）。现在，经过一年的准备，Telltale Games终于要推出游戏的第三季了——《山姆和马克斯——恶魔的剧场》（Sam & Max: The Devil's Playhouse）！



熟悉的搭档Sam和Max

第三季

与前一季《超越时空》（Sam & Max Beyond Time and Space）类似，《恶魔的剧场》剧情上走的也是带有浓厚幻想色彩的路线。在这一季里，Max依然是高高在上的美国临时总统——相关剧情可以到网上下载官方授权免费完整版的第一季第四集《林肯诛杀令》（Abe Lincoln Must Die）了解究竟。他现在拥有几样神秘的魔法玩具，并因此获得了一系列超能力，而他的对手则是来自外星的军阀、邪神。

第三季的第一集《刑事区》（The Penal Zone）开篇是这样一个故事：外星的猩猩Skunkape将军打着和平的旗号来到地球，其实不怀好意——他一直都在寻找魔法玩具，好让自己借

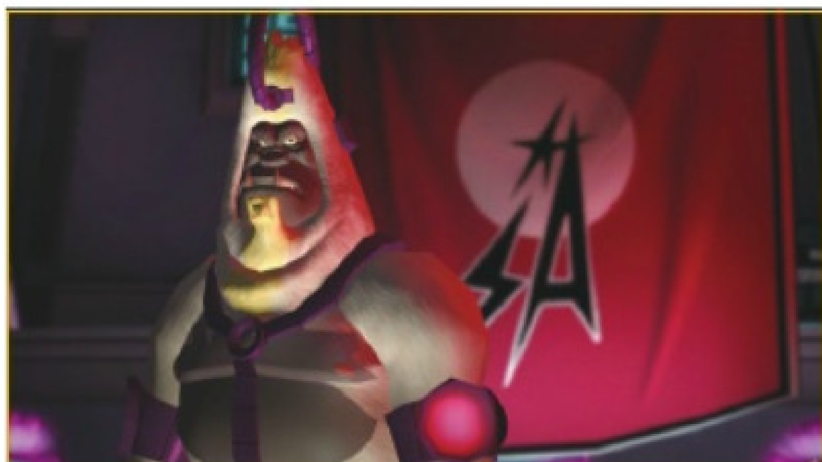

游戏中的Sam，本作中玩家终于可以在指挥他之余控制Max了

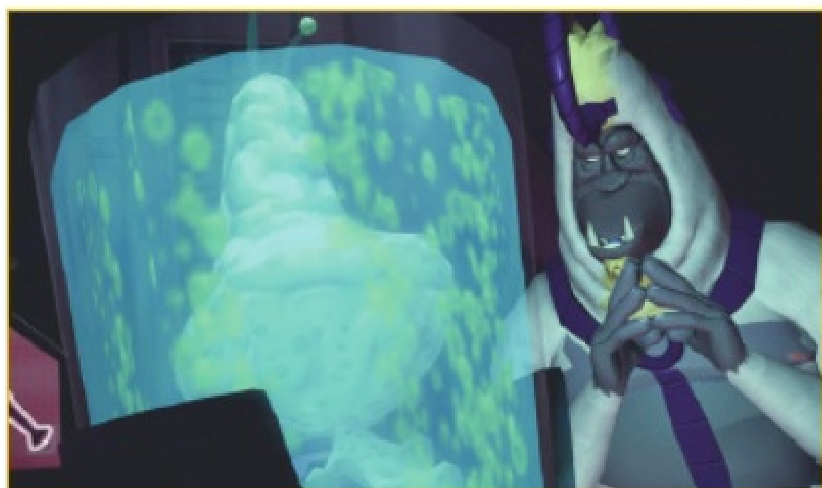

神秘的外星人大脑

英文名：Sam & Max: The Devil's Playhouse　本刊译名：山姆和马克斯——恶魔的剧场
游戏类型：冒险　制作：Telltale Games　发行：Telltale Games　期待值：★★★☆



第三季每月发行分集，其中第三集会叫做“他们偷走了Max的脑子！”


Skunkape将军，一心想得到魔法玩具，进而实现其支配宇宙的野心


Skunkape将军和神秘的外星人大脑，究竟这两者间有什么联系呢?



游戏中玩家能选择Max，并切换选择他的超能力


游戏中在一些关键地点还会弹出解说员窗口，对玩家进行即时任务指引，解说员就是这位大叔啦

此征服宇宙。在官方发布的游戏试玩视频里，我们看到将军抓住了Sam和Max，将他俩关押在自己的战舰上，并让他们看着自己毁灭纽约城。不过这并不是世界末日，在将军的战舰上，Sam和Max遇到一个寄生在培养容器里的神秘的外星人大脑，这个大脑的身份是个谜（很有可能是Skunkape将军暴政的一个受害者），不过“它”却给智勇二人组帮了不少忙，让他们赢得峰回路转的机会。

一些在前作中出现的角色会在新作中出场，比如Max的总统保镖Superball，还有Harry Moleman、Grandpa Stinky和他得意的造物小姑娘Girl Stinky。搞笑的是，身为猩猩（虽然准确地说是外星猩猩）的Skunkape将军，对由蛋糕化身的Girl Stinky一见钟情，将之抓到了自己的战舰上，称之为“我的‘无毛’皇后”。

超能力

新作带给玩家的，不仅是强化的游戏画面（游戏使用的是《猴岛传说》的Telltale Tool引擎），还包括一系列真正的系统变革：比如玩家能真正操控Max了，而不是像前作那样，实际的游戏指令都是要通过Sam来执行。在操作方式上，游戏也首次提供了“鼠标点击”（Point and Click）之外的选择，考虑到游戏多平台发售的现实，玩家现在也能使用外接手柄、定位板还有键盘来操控这两名角色。对于道具选择问题，游戏提供了一个热键，按下后玩家当前所处环境的所有可交互道具均会被标亮（是的，几乎所有冒险游戏都这么干了）。

游戏的对话树较之前作也有了较大修改，变成更方便选择的轮状对话树（难道是特别针对家用机玩家优化的？），当玩家尝试过其中一项对话后，对话项会改变颜色，避免不知情的玩家在错误的剧情线上重复碰壁。Sam随身还带着一个记事本，上面记录着任务目标、游戏人物档案，还有Max的特技使用说明，供玩家随时查阅。在一些关键地点游戏还会弹出一个解说员窗口，对玩家进行即时的、任务上的指引。

当然，第三季的真正卖点还是Max的超能力：游戏中玩家随时能从默认角色Sam切换到Max身上，使用后者的超能力解决当前碰到的难题。Max已知的超能力有：

电话传送：使用一个魔法电话，Max只要拨任意一人的电话号码，就会将自己传送到那个人身边；

变形：Max能变形成任意图画中的物体，并以第一人称视角观察周围的环境，如变成一幅风景画里的植物，甚至是火箭筒；

读心术：Max能读取周围NPC的思想，这对他俩获得情报特别有帮助；

预见未来：Max能看见不远的将来要发生的事，比如当他俩第一次遇到从战舰上下来的Skunkape将军时，后者大谈和平、友好（其实他的飞船一着陆就压毁了一栋民宅），但Max使用预见未来能力就能看到，Skunkape将军驾驶战舰对自己和Sam穷追猛打。了解这一点后，二人开始对Skunkape将军有所警惕。按照官方的说法，在后续的游戏剧集里，Max的超能力还会有所增加。

《恶魔的剧场》的剧本写作、配音、配乐等仍由原班人马负责。第一集《刑事区》已经定于4月15日发售，后续的4个Episode将以每月一集的速度发售，到8月份上演本季大结局。P



《神界Ⅱ》的噱头就是龙，随着剧情的展开，主角获得变成龙的能力，用典型的火球、龙息法术来轰炸空中乱飞的雏龙。虽然在空中你可以做的事其实很少，但骑龙作战真的很酷。在资料片里你依然可以与龙为伴，扮演龙骑士在天空中飞翔仍是一大乐趣

神界Ⅱ——复仇之火

预计发售日：
2010年8月

■湖北 莫格娜·黑杖

■资料片可以导入正作中的角色，装备和等级等角色都会得到完美继承。

“神界”系列是比利室工作室Larian Studios的看家之作，去年推出的《神界Ⅱ——龙裔》与时俱进，从“暗黑”式的俯视角Hack & Slash游戏转变为开放式的第三人称RPG。《复仇之火》是基于《神界Ⅱ》原作的资料片，采用了与前作相同的引擎，但是作了一定改良；游戏的图像将会支持DirectX 11，画面会更为精细且执行效率也得到提升；操作界面也会变得更人性化。更重要的是，Larian Studios将确保证本作的Bug最小化。想想《神界Ⅱ》欧版1.8GB的补丁包容量，Bug最小化可真是必须的……

新大陆冒险

前作中的Rivellon世界在游戏末尾已经完全被毁灭，《复仇之火》的故事发生在一个全新的大陆Aleroth。这里如今也是战火纷飞，玩家将继续扮演本作独具特色的龙骑士，再次挑战自己无尽的宿命。资料片预计包括30个任务，大概15小时的游戏时间，很多“神界”故事中遗留的谜团会得到解答。一些在系列中出现的主要角色也会在本作中登场，比如一直帮助你的老法师，还有残暴成性的痴情秃头Boss等，玩家将在新作中看到他们与众不同的一面——他们的真实面目。



游戏一开始就战火纷飞的Aleroth大陆更为阴暗



正作中的等级和费力打来的装备都不会白费

读心术

能力方面，《神界Ⅱ》以及龙骑士专有的“读心术”在新作中将会得到加强，许多重要任务都需要借助读心术来完成。前作中大受好评的任务设计在新作中也有更优异的表现。任务不仅类型多变，玩家也可自由选择完成的方式，而不是单纯地杀哥布林捡耳朵（比如有个任务需要玩家演一出完美的戏剧，具体如何实现还真是颇有吸引力）。和前作一样，本作也会同步推出Xbox 360版本，并在Xbox LIVE上提供付费下载。

最后一个好消息是，在资料片可以导入正作中的角色，装备和等级等要素都会得到完美继承。P



不少“神界”系列的角色会在资料片中登场，你也会了解其中一些人的真实面目



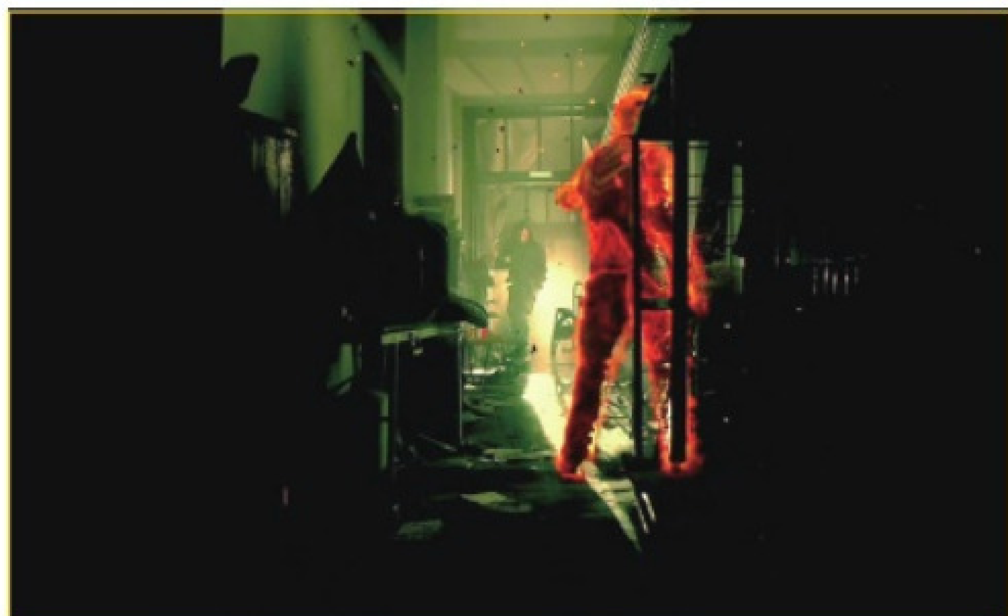
骑龙作战仍是保留节目

英文名：Divinity II: Flames of Vengeance　中文名：神界Ⅱ——复仇之火
游戏类型：角色扮演　制作：Larian Studios　发行：dtp entertainment AG　期待度：★★★☆

1

Warner Bros. Interactive正式宣布《极度恐慌3》（F.3.A.R.），并公布了首批细节以及一段真人预告片，官方网站也正式上线。《极度恐慌3》的目标就是更恐怖，为此他们请来了传奇恐怖片导演和恐怖漫画家做顾问。Alma在3代中归来，但真人预告片的主角是她的儿子Point Man和Paxton Fettel，他们将出现在合作模式里，利用两人截然不同的能力让使用不同角色进行游戏的玩家能得到不同的体验。游戏由此前和Monolith Studios合作进行《极度恐慌》主机版本开发的Day 1 Studios制作，预计今年秋季在三大平台发售。

官方网站：http://www.whatisfear.com/

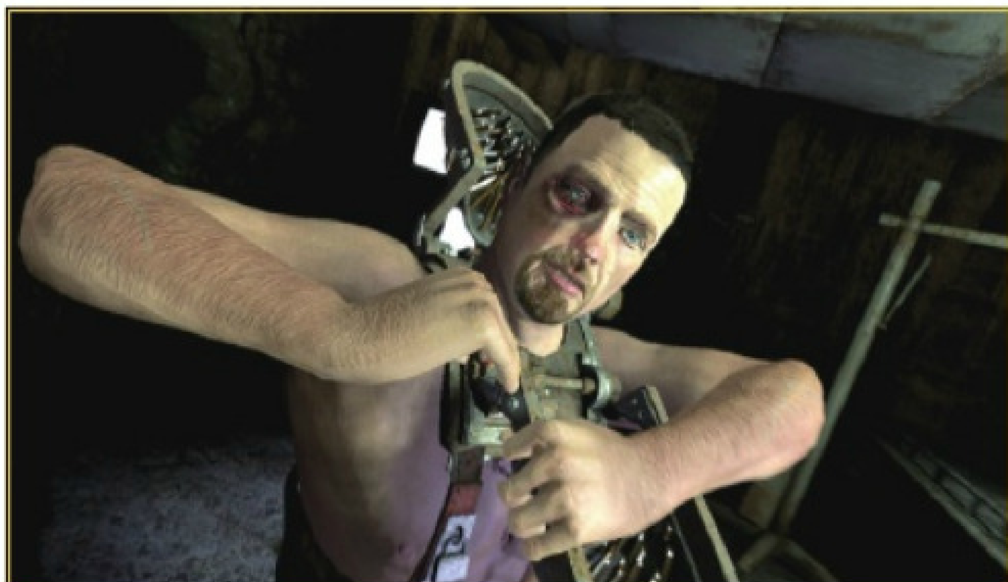


哥哥和弟弟战翻一切

2

KONAMI公布了根据同名恐怖电影改编的游戏续集《电锯惊魂2》（Saw 2），游戏仍由Zombie Studios制作，暂时只公布了PS3和Xbox 360版，将于今年秋季发售。游戏依旧保持前作的框架，制作组号称将设计更多的新鲜陷阱和谜题、更多的格斗动作，游戏的剧情仍旧属于原创，在故事线上位于电影第二部和第三部之间。

官方网站：http://www.konami.com/games/saw2/



最重要的是不要像前作那样不断重复有限的几个谜题

3

KONAMI宣布一款最新“寂静岭”游戏正在投入开发，新作的最大变化是不再启用最近几作“寂静岭”游戏的开发组Double Helix Games和Climax Group，而是交给了杰克开发组Vatra Games。Vatra Games是KONAMI近期要上市的全新“绿色兵团”游戏《绿色兵团——前爱国者》（Rush'n Attack: Ex-Patriot，就是1987年那个经典游戏的续作）的开发商。游戏名称和更多细节预计会在E3上公布，游戏对应PC、PS3和Xbox 360平台。

官方网站：未开放



还没看到新游戏的一张图，已经有人宣布 社脑残了……

4

“生化震撼”系列的制作公司2K Marin公布了新作，他们将为经典策略游戏“幽浮”系列制作一款全新游戏《幽浮》（XCOM）。原作发行于1993年，美版名为“X-Com: UFO Defense”，欧版名为“UFO: Enemy Unknown”，因此中文名习惯上被译为“幽浮”。这款新游戏不是17年前原作的复刻版，而是重新制作为主视角射击游戏，对应PC和Xbox 360平台。新作定位成FPS可能令一些策略玩家失望，不过目前为止还没有任何细节透露，一切言之过早。

官方网站：http://www.xcom.com/。



官网截图看起来很酷2K Marin很快透露，《幽浮》的开发组成员并非《生化震撼》核心成员，这是否意味着我们将很快看到《生化震撼》公布？

5

一名曾在Pyro Studios和GRIN工作室任职，GRIN倒闭后又重回Pyro Studios的游戏开发者在自己的LinkedIn资料里提到，他正在为一个代号“C4”的项目工作，媒体猜测认为，这可能是《盟军敢死队4》（Commandos 4）。西班牙工作室Pyro Studios一直保有“盟军敢死队”系列的版权，这个系列诞生于1998年，但自从2006年推出不被好评的FPS《盟军敢死队——打击力量》（Commandos: Strike Force）后一直没有新作问世。

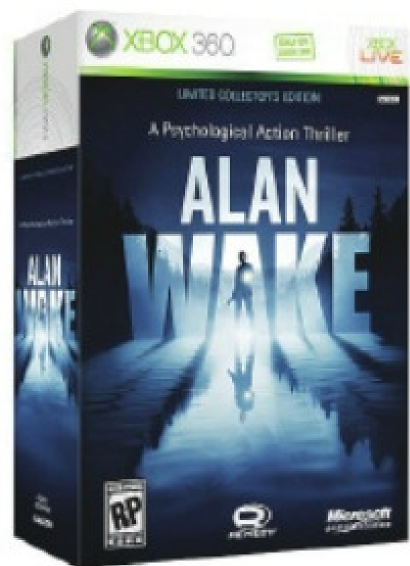
官方网站：未开放

6

Activision还没有透露多少个游戏角色将出现在《变形金刚——赛博坦之战》（Transformers: War for Cybertron）中，但最近又新宣布了两名角色。汽车人一方将拥有具备飞行能力的“空袭”（Air Raid），霸天虎则有毁灭力惊人的“打击”（Breakdown）。空袭和打击的主要武器都是电磁脉冲枪，但空袭的能力是导弹（Guided Missile）、打击的能力是冲击波（Shockwave）。这款游戏定于6月22日发售。

官方网站：http://www.transformersgame.com/ P





艾伦·威克

●Alan Wake ●艾伦·威克●Remedy Entertainment●Microsoft●动作●Xbox 360●2010年5月18日●港版（繁体中文）

《艾伦·威克》（港版译名“心灵杀手”）是以制作《马克思·佩恩》（Max Payne）闻名的芬兰工作室Remedy Entertainment为Xbox 360平台制作的动作冒险游戏。这是个扑朔迷离的故事：男主角Alan Wake是位小有名气的恐怖小说家，但他写作的全部灵感都来自他的未婚妻。随着未婚妻神秘失踪，他不仅灵感完全丧失，甚至患上了严重的失眠症。为了医治失眠，他来到华盛顿洲一个名为Pride Falls的小镇，在那里的康复诊所接手治疗。不久，Wake的失眠症治好了，然而失踪未婚妻幽灵的出现却彻底改变了他的生活。从此，一个黑暗扭曲的噩梦开始在Wake的现实生活中出现，从恐怖的生物到神秘的蒙面人，各种灵异事件开始在他眼前不断涌现。

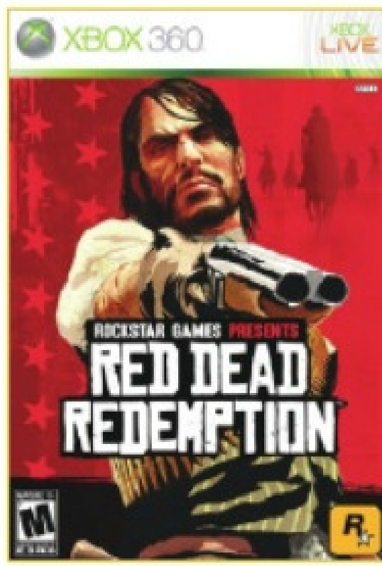
游戏场景自由开放，玩家可驾车冒险，可见游戏地图之大。逼真的光效也是卖点，尤其是Wake的最佳武器——手电筒，可以有效击退潜伏在黑暗中的怪物。游戏中会有昼夜和天气变化，因为怪物源自黑暗，夜晚的小镇将比白天危险许多。在经历数次延期后，这款看似继承了“寂静岭”系列遗产的游戏终于制作完成。P



开放的世界，玩家可以驾驶车辆在游戏中冒险



游戏中的怪物对光都很敏感

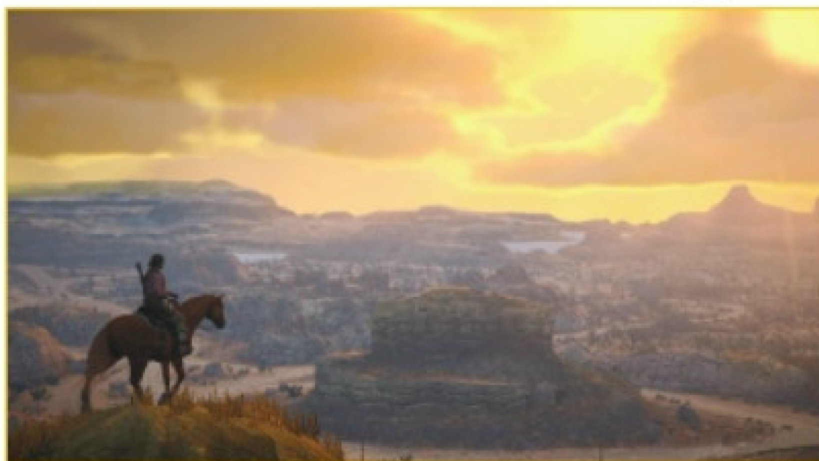


荒野大镖客——救赎

●Red Dead Redemption●荒野大镖客——救赎●Rockstar San Diego●Rockstar Games●动作●PS3/Xbox 360●2010年5月18日●美版

本作是西部风格动作游戏“荒野大镖客”系列的最新续作，也是令人激动的“西部版GTA”。游戏以19世纪北美殖民拓荒及工业革命为背景，讲述了主人公John Marston在没有法律和秩序的西部荒野上冒险的故事。游戏采用了大规模开放式场景，玩家可在其中看到拓荒者城镇、广阔的草原以及山地。除了刺激的枪战和打斗外，玩家在游戏中还能结识许多个性迥异的角色，并与他们一起体验美国西部这个最后荒野上的斗争和变迁。本作使用了Rockstar自己的RAGE引擎开发，该引擎曾用于GTA4，相信画面效果一定不会让玩家们失望。

自由度是Rockstar游戏一贯的特色，本作的单人游戏地图相当庞大，包含种类多样的任务，战斗则类似于《辐射3》的V.A.T.S.系统，玩家可选择射击敌人身体的不同部位，比如你可以射伤敌人的膝盖再慢慢虐待他……多人游戏模式也是重头戏，开放的环境支持最多16名玩家对战。玩家可以组成小队，或骑马在荒野上飞奔，或驾驶着马车与敌人对射，或用手雷突袭敌人的基地，当然也少不了传统西部风格的左轮手枪对决。P



令人陶醉的西部风情



多人模式可以组队互杀



钢之炼金术师 约束之日

●鋼の錬金術師：約束の日へ●钢之炼金术师——约束之日●NBGI●NBGI●角色扮演●PSP●2010年5月20日●日版

随着新版《钢之炼金术师FA》动画的热播，这个系列的游戏版也将推出新作。本作的特点是忠实于漫画原著，爱德华·爱力克和阿尔冯斯兄弟二人为找回炼金失败而失去的东西，一起踏上寻找“贤者之石”的征途。游戏真实还原漫画中的场景，动画版的制作人员将为本作绘制过场画面和角色插画，配音也由动画版中的声优出演。为了增加新鲜感，游戏在原著基础上加入了全新原创剧情。游戏中的对话会出现分支，选择不同剧情的走向也会有所不同，从而了解《钢之炼金术师》背后的故事，甚至可以看到原著漫画中伙伴们的另一面。

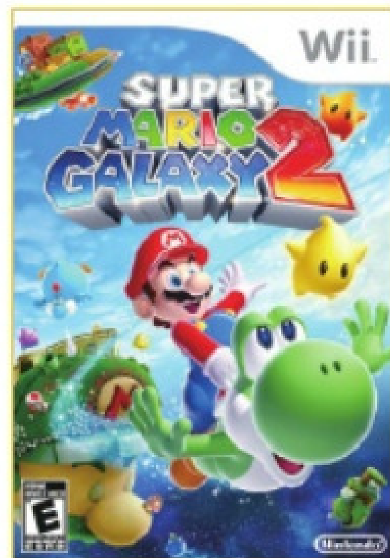
NBGI将本作定义为“真正的RPG”。战斗系统将强调同伴之间的联系，针对强敌可以与同伴使用连携技战斗，玩家需要熟练掌握不同角色各自的能力，才能在战略上进行配合。原著中强大的“人造人”“刀疤男”等敌人都会相继登场，玩家可在战斗中利用系列最有特色的“炼金术”与顽敌对抗。游戏提前预定可获得特典“钢炼BOX”——一个可以收藏游戏版和动画版的光盘盒。P



本作最大的特点就是忠实于漫画原著



根据敌人的种类来灵活选择同伴



超级马里奥银河2

●Super Mario Galaxy 2●超级马里奥银河2●Nintendo●Nintendo●动作●Wii●2010年5月23日●美版

Wii平台的超人气游戏《超级马里奥银河》终于要推出续作了。游戏玩法基本与初代相同，玩家操纵世界上最著名的水管工马里奥大叔去银河里进行360度的大冒险。不同的是，这次可以骑着任天堂另一明星——耀西去参加各种挑战。马里奥骑上耀西后在起跳时按下A键，耀西就会暂时跳到空中去。耀西的嘴巴还是那么厉害，几乎可以吃下游戏中所有的东西，还可发出飞艇糖果攻击敌人。耀西还可以吃下飞向马里奥的子弹，然后再吐回去，不过这取决于熟练的操作。胡椒粉可以增加耀西的速度，这样在某些关卡它就可以侧着在墙上奔跑，只要它不撞到东西，就不会掉下来。

游戏关卡非常丰富，比如银河空间站、旋转银河、头晕银河、超重银河、可怕舰队、逃出银河瀑布、JR舰艇编队等等。每个关卡都有自己独特的主题，比如在超大银河这一关里，一切都是巨大的，无论是游戏场景还是马里奥本身，有一个Boss级敌人甚至有马里奥的20倍大，前作中独具特色的重力关卡也进行了重新设计。本作采用与前作同样的图像引擎，因此在视觉效果上没有太大的变化。P


骑着耀西去银河里冒险


经过全新设计的重力关卡



徽章战士DS

●メダロットDS●徽章战士DS●Rocket Company●Rocket Company●策略●DS●2010年5月27日●日版

“徽章战士”系列是曾在GB、GBC和GBA平台上广受好评的策略游戏，游戏最大的特点就是玩家能对各种机器人进行头部、手臂、脚部等部位的零件组合，以打造最强的机器人。这次将在DS上以3D的形式获得重生，集合了系列中战斗、收集、育成和组合四大基本要素。本作将会按照系列惯例，分为《徽章战士DS——甲胄版》《徽章战士DS——锹型虫版》两个版本，区别主要在主人公的人手道具不同，甲胄徽章机器人战士和锹型虫徽章机器人战士能力也有着显著区别：前者擅长于射击系攻击方式，后者更擅长于格斗的战斗方式。

本作将借助DS的Wi-Fi联机功能让玩家们展开对战，对战将采用最多支持3对3的小队式战斗，这就非常考验玩家在游戏中对机器人的配置问题，队伍内的各个机器人所担任的战斗角色非常重要。在对战中破坏对方的徽章战士机器人头部就算胜利。另外Wi-Fi对战对玩家还有所奖励，玩家进入Wi-Fi对战就能获得“徽章扭蛋”金币，使用扭蛋金币就能挑战徽章扭蛋游戏，可随机获取各种徽章机器人所使用的零件。P



本作的目标就是打造最强的机器人



集合了战斗、收集、育成和组合四大要素的新作



创造球会DS 世界挑战2010

●サカつくDS: ワールドチャレンジ2010●创造球会DS——世界挑战2010●SEGA●SEGA●策略●DS●2010年5月27日●日版

本作是人气足球模拟游戏“创造球会DS”系列的第二部作品，特点依旧是使用触控笔操作比赛以及强调选手收集要素。在这款系列最新作里，除了继承前作系统外，还强化了球队设定，加入了当玩家称霸日本足球联赛后，还可以转战欧洲足球联盟的设定。欧洲三大著名联赛——英格兰、西班牙和意大利的球队联盟也会加入到游戏中。欧洲联赛中有更强力的选手登场，让你收集世界顶级球星，成为最强的队伍。

在游戏中，每个赛季初会举行友谊赛，玩家可以在参战的队伍俱乐部中抽选出选手，与强劲的对手比赛或许是个获取强力选手的机会。玩家在游戏中可以即时变换阵型、调整人员配置，通过改变战术改变场上局势。在比赛中出场的队员可以蓄积经验值提升等级，进而提升队员的各种属性。等级提升的同时，队员还能学会多种技能。游戏对应Wi-Fi连线，玩家可以跟朋友一起连线对战或合作进行游戏。想必在这个拥有世界杯的夏日，这款足球题材的策略游戏可以常伴你左右。P


这次会有更多知名球队联盟的加入



自定义球员的服装

《孤岛危机2》纳米服与背景设定访谈视频

●英文名：Crysis 2 ●本刊译名：孤岛危机2 ●游戏类型：射击 ●制作：Crytek ●发行：Electronic Arts ●视频来源：Gamertrailers


Cervat Yerli这回并没有对“性能低劣”的游戏机平台大放厥词

在电影《纽约，纽约》（New York, New York，Martin Scorsese于1977年执导的故事片）舒缓的主题歌曲声中，“显卡危机”的主角Nomad带领我们从太平洋孤岛的无边丛林，进入正在遭受异形和军方特种部队双重伤害的纽约市区。Crytek首席执行官Cervat Yerl在镜头前开始畅谈《孤岛危机2》的游戏系统。

Nomad身穿的新版动力盔甲（Nanosuit 2.0）采用了“技能装备化”的设计，玩家可以同时装备3种技能，其中强壮和隐身不可以同时装备，玩家只能在“猎人”和“坦克”两种战场定位之间进行二选一。Nanosuit 2.0的各种技能并不是一成不变的，玩家可以用各种道具对作战服的功能进行修改和升级。能够让主角施展“草上飞”特技的速度技能现在被整合到了“力量”项目中去，但玩家必须安装腿部增强动力盔甲模块后才能激活这一能力。隐身项目也分为光学迷彩和生物特征迷彩两种“障眼法”，需要安装特定模块后方能使用，前者用于迷惑人类敌兵，后者可以让使用者在外星人面前消失得无影无踪。除了主要功能以外，Cevat Yerli还介绍说，本作使用了类似《使命召唤——现代战争》多人模式的Perk概念，各种个人特技的获装备和使用，也是以纳米作战服为平台实现的。同时支配和叠加运用多种技能，这是Nanosuit 2.0与“旧行头”相比的最大不同。

在访谈中，Yerl还谈到了对这座“都市丛林”的设计构想：“纽约并不仅仅是个巨大的杀戮战场，我们希望能够将其塑造成一个动态的、鲜活的乃至有个性的角色。除了动态光影和物理互动效果以外，我们希望纽约从宏观上也能‘动’起来。玩家的一举一动都会使纽约在‘毁灭’和‘重生’的天平上摇摆。”接着他还提到，英国科幻小说作家Richard Morgan也参与到了游戏剧本的编写，这个狠角色为游戏设定了数百个剧情分支，等待着玩家的触发和选择，其中甚至包括将纽约“核平”的选项……









《变形金刚——赛博坦之战》视频前瞻

●英文名：Transformers: War for Cybertron ●本刊译名：变形金刚——赛博坦之战 ●游戏类型：动作 ●制作：High Moon Studio ●发行：Activision ●视频来源：Gamertrailers



Perk、连杀奖励等多人模式设计都被套用到《变形金刚》的多人模式中

这段视频前瞻为我们介绍了《变形金刚——赛博坦之战》的自定义角色创建系统，游戏中总共有4种职业的“金刚”等待玩家扮演：

Soldier（战士）是类似“铁皮”这样的正面攻击型单位，火力强劲，且装备有强力肉搏型武器，其基本技能为肉搏连击、空降弹药箱和发射热追踪导弹，对已经锁定的敌人做“发射后不用管”式的攻击。

Scientist（科学家）相当于“救护车”“声波”这样的辅助型机器人，医疗和能量护墙两大功能能让本派队友在冲锋陷阵过程中获得更好的生命保障。科学家属性的金刚只有一支脉冲步枪作为主武器，但它的各种战场技能让任何强力型角色都不敢将其当成软柿子。声波枪能够吹飞近身敌人，在地图上的关键位置放置无人炮塔后，“科学家”一人即可完成多个防区的坚守任务。多人对战中，“科学家”可以将一名战友伪装成敌方角色，从而以浑水摸鱼的方式，杀敌人一个措手不及。

Scout（侦察兵）是行踪不定的钢铁忍者，“红蜘蛛”的粉丝们一定会对它有所偏爱。隐身术赋予了“侦察兵”在敌人眼皮子底下活动的特权，布设陷阱是施展各种猥琐流打法的又一独门技能。“标注”特技类似于《战地——叛逆连队2》中的磁力引导手枪，能够让敌人的位置出现在本方所有角色的雷达上，无论它是否已经离开了你的视线。等待被“标注”敌人的命运，就是被从各个地点发射的热追踪导弹瞬间渣化。

最后登场的是Leader（领袖）属性金刚，作为团队的中坚，“领袖”的技能能左右战局的发展。“战吼”可以在一定时间内增强身旁队友的伤害输出和速度；扰乱技能可以让一名敌人在变形后锁定住当前的形态，从而无法随心所欲更换攻击模式。“时间炸弹”的灵感来源于《星际争霸 II》神族“妈妈船”的同名特技，对敌人产生减速效果，从而让本方在攻势中占得先机。

《战锤40K——战争黎明Ⅱ之混沌崛起》视频评论

●英文名：Warhammer 40,000: Dawn of War II – Chaos Rising ●本刊译名：战锤40K——战争黎明Ⅱ之混沌崛起 ●游戏类型：即时战略 ●制作：Relic ●发行：THQ ●视频来源：Gamertrailers

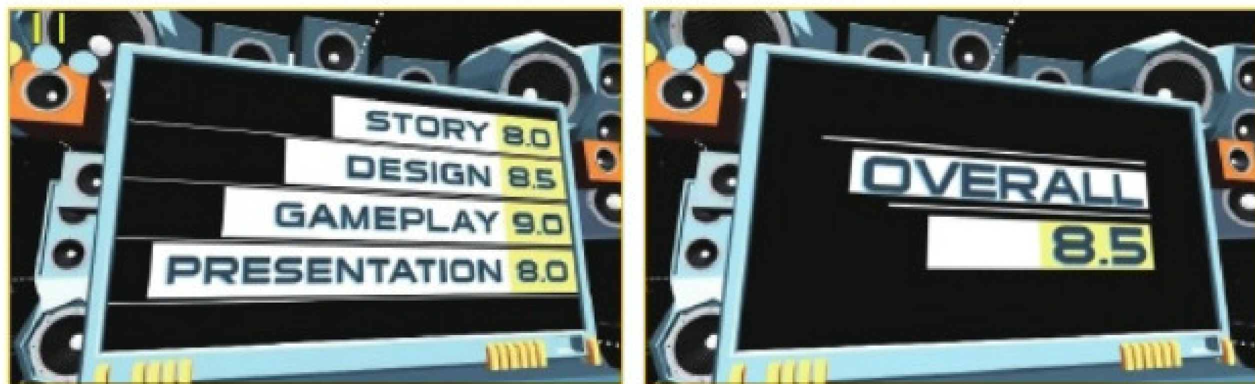


如此泛滥的动作模糊效果……催吐之作?

作为《战争黎明Ⅱ》的独立资料片，《混沌崛起》提供了充实的剧情和游戏内容，并在游戏系统上也加入了不少创新性设计。Tarkus、Cyrus 、Avitus、Thaddeus等前作中的英雄们都追随主角再度登场，这次他们将前往一颗曾被亚空间吞噬的冰冻星球，调查一个神秘的求救信号。艾达灵族（Eldar Space Elves）、泰伦虫族（Tyranids）、兽人等前作中的敌人照例赶来挡道并奉送经验值，而血鸦军团的主要对手混沌星际陆战队（Chaos Space Marines）也闪亮登场。在任务机制上，《混沌崛起》改变了“战锤”的关卡设计模式（战斗—获得战利品—升级—关底Boss战），新增加的支线任务以及这些附加任务所带来的经验值和战利品，会让玩家的战斗体验更加充实。与原作《战争黎明Ⅱ》相比，资料片战场范围和激烈程度提升了一个数量级，当然，玩家也会获得新角色，比如智库馆员Jonah Orion。

在一些任务中，玩家还可以控制多人对战模式下才可使用的重型装备——捕食者坦克，标准型的捕食者坦克装备自动机炮，擅长消灭轻型目标；而歼灭者型捕食者坦克用双联激光炮替代了自动机炮，更偏向于对抗重型装甲部队。堕落指数是资料片中加入的一个有趣设计，它会响英雄们获得的技能。你在战场中的所作所为都会影响这一属性，进而影响技能。在战场中，很多任务可以以正义和邪恶两种方式完成，你所做出的那些关键选择，会直接影响自己的“正邪指数”。违背人类帝国信条的堕落英雄们，会解锁堕落属性的技能。它们比普通的技能更加强大，而获得它们的唯一代价便是走上堕落之路。

《混沌崛起》是战锤粉丝们不容错过的一部精品，GT评论员对游戏内容的充实以及诸多人性化的设计赞不绝口。唯一的微词就是“创意十足的堕落系统在剧情上仅仅影响到了最后的结局动画”，听上去这位仁兄似乎刚刚享受完《质量效应2》，且依然沉浸其中。P



《席德·梅尔的文明Ⅴ》GDC演讲视频

●英文名：Sid Meier's Civilization V ●本刊译名：席德·梅尔的文明Ⅴ ●游戏类型：策略 ●制作：Firaxis Games ●发行：2K Games ●视频来源：Gamertrailers



梅尔老爷大谈“游戏心理学”

梅老爷子在GDC上这场长达两小时的演讲，其中一大半都与这款玩家翘首以盼的回合制策略游戏最新续作没有太大关系。在演讲前半段，他畅谈了大众玩家口味与游戏开发者之间的博弈、座舱式飞行模拟游戏和回合制游戏的兴衰，以及当前“枪车球”题材的泛滥，在这位大师眼中这都是必然。“我觉得玩家和游戏开发商最合理的关系，应该类似于冷战时期我们（美国）与苏联的关系——两个大国都有核武器，谁都可以轻而易举毁灭对方，但谁也不敢轻举妄动。游戏制作组重视玩家的意见，因为他们手中有能够养活自己以及实现更好创意的资金，而玩家则明白自己所关注的制作组能够拿出愉悦自己的创意——触怒任何一方都不是一件好事。倘若二者觉得对方手中的东西已经不再让自己关注，对市场而言，将会再也看不到曾经辉煌的经典品牌；对玩家而言，一个游戏类型的消费群体将会消亡；对于开发商而言，则是最为彻底的灰飞烟灭。”

接下来，梅尔展示了《文明Ⅴ》更为直观的界面，结合之前演讲上的言论，看来他已经将取悦对象不再局限于这一系列的“真粉”，而是准备将枪车球玩家的目光也一并吸引过来。在一段扮演德国领袖的演示中，我们看到了俾斯麦的音容笑貌，这位铁血首相用纯正的德语对玩家下达的指令进行反馈，并且还会伴随有自然的肢体语言，一改系列以往作品中那些伟大文明领袖只有一张头像的简单视觉效果。P



头条新闻

■《魔兽世界——大灾变》测试近在眼前

权威的《魔兽世界》资讯网站MMO-Champion.com根据各方面消息推断，《魔兽世界——大灾变》（World of Warcraft: Cataclysm）的首次测试将在5月（甚至4月底）开始。如果确实如此，而测试周期跟《巫妖王之怒》一样长的话，《大灾变》可能在今年9月或10月推出，正好赶在2010年的暴雪嘉年华召开之际。虽然这不是官方的声明，但MMO-Champion.com的预测大多数时候都是正确或非常接近的。到本刊截稿时止，有消息说暴雪的公关经理已经向多家媒体发出了《大灾变》Beta测试的邀请函，Beta测试媒体注册的截止日期是4月15日，但测试的具体日期尚未公布。

■ Paragon世界首杀巫妖王25人英雄模式



Paragon证明了自己毫无争议的地位

上期中旬刊我们刚刚得到Paragon世界首杀巫妖王10人英雄模式的消息。当大家纷纷猜测25人英雄模式下的巫妖王过于强大，在5% Buff的情况下不可能杀死时，Paragon向全世界玩家证明：你们错了。3月26日，在一个多月的奋战后，Paragon击败了这生命值超过1亿的《魔兽世界》史上最难Boss。除了物品等级284的装备外，他们还得到了华丽的飞行坐骑，阿尔萨斯曾经的坐骑“无敌”。巧合的是，掉落的装备中包括了双手剑“Glorenzelg, High-Blade of the Silver Hand”，英雄版本上面写着“Paragon of the Light, lead our armies against the coming darkness.”意为：“圣光之典范（Paragon的本意），引领我们的军队对抗将临之黑暗。”

就在Paragon FD前不久，Paragon的主要竞争对手之一、原世界最强公会Ensidia刚刚将主力角色集体转移到了Paragon所在的Lightning's Blade服务器。他们宣称，有人滥用钓鱼宏导致他们所在服务器极不稳定，不能很好地挑战巫妖王，所以他们转来与最大的对手公平竞争。可讽刺的是，他们刚刚转过去没几天就目睹了这次首杀。至于到底是有人故意破坏，还是因为他们利用Bug被暂封，进而耽误了宝贵的时间，就无人知晓了。

在Paragon击败巫妖王后的第二周，冰冠堡垒的团队Buff被提高到了10%，但到目前为止还没有第二个公会击败25人英雄模式巫妖王。只有Paragon以几乎一样的团队配置（仅1法师替换1术士），在不到3个小时的时间内再度全程打通了英雄模式冰冠堡垒。

■ 暴雪宣布BlizzCon 2010

暴雪娱乐近日正式宣布，2010年的暴雪嘉年华定于2010年10月22～23日，在美国加利福尼亚州阿纳海姆的阿纳海姆会展中心（Anaheim Convention Center）举办。本届盛会，美国和加拿大之外的玩家也可以在官方网站（http://www.blizzcon.com/）购买门票，目前关于门票的价格、嘉年华的活动内容以及凭门票可以获得的礼物包的内容等还没有确定。

■ Cryptozoic取得《魔兽世界》集换式卡牌授权

3月25日，Cryptozoic Entertainment（卡牌客娱乐）宣布与暴雪娱乐签订长期授权协议，制作和发行基于《魔兽世界》的集换式卡牌。Cryptozoic是一家刚刚成立的新公司，主要成员大都有在暴雪任职的经历。目前他们计划在5月份推出“天谴之门”（Wrathgate）扩展包，6月推出职业套牌。《魔兽世界》3.3.3版本已经加入了“天谴之门”扩展包中稀有卡牌可以兑换的坐骑。根据Cryptozoic Entertainment论坛的FAQ，他们计划推出德、法、中、韩等语言版本的卡牌，但没有计划重印已经售罄的旧卡牌。

月评

■ 自发防沉迷

对那些能在副本推出后很快取得世界FD的顶尖公会来说，总有人猜测他们的疯狂程度。比如他们都是职业玩家，都是没工作没现实生活、整天窝在父母家中地下室的臭宅（形象参考《南方公园》有关《魔兽世界》那一集的大叔或4位主角疯狂练级时的样子），等等。前段时间，有个Paragon的成员就写了篇文章破除这些谣言：首先，他们大多数人都有工作；虽然另有一个小号团队来增加困难的战斗尝试机会，但也没有如猜想一般建立疯狂到连职业都相同的“克隆团队”；最后，他们也没有任何赞助。实际上，他们的游戏时间反倒比很多休闲玩家还少——因为他们可以迅速打通新内容，凭借高效率短时间内清掉值得打的副本，剩下的时间就可以休息了。这也跟以前Nihilum副会长接受采访时的说法相似。

确实，由于暴雪把游戏内容改得比较容易，加上玩家对游戏的透彻研究、各种便利插件的使用，普通团队的水平已大幅提高，高端团队更可以做到令暴雪也感到惊叹的程度。暴雪谈到副本内容不够难的问题时曾说，难度无非源于对自己职业的了解不够和不能对战斗中各种情况做出快速反应。现在，高端公会在这两方面都可以达到不可思议的完美程度，只要设计出能被杀死的Boss，他们就能不依靠任何新装备就干掉它们。

目前版本的《魔兽世界》中，暴雪几乎消灭了所有需要高“宅”度来反复刷怪的设计，玩家不需投入很多时间。特别是《大灾变》中的泰坦铭文系统也有封顶，让宅度高的玩家无法取得多少优势。而在十字军试炼和冰冠堡垒中使用的尝试次数限制本意，也是为了“解救玩家”，因为很多团队往往是“以勤补拙”，通过反复地尝试来取得胜利。

高端重技术、低端重休闲，基于远见而不是因为压力，暴雪似乎真的在自发实践“防沉迷”。P



Cryptozoic的核心人物都来自暴雪，显然之前“暴雪自己做卡牌”的传闻并不是瞎传！

魔兽世界

●制作：Blizzard Entertainment●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/

■福建 风梦秋

《魔兽世界——大灾变》职业预览（上）

暴雪近日在《魔兽世界》官方网站陆续公布了《大灾变》各职业的预览，由于在资料片中不会添加新职业，所以对原有职业的改动是非常巨大的。限于篇幅这里仅节选新法术和被动奖励介绍与职业整体评价，当然，在资料片正式推出前很多内容还可能调整。

德鲁伊

一、新技能

Thrash（痛击，81级）：对10码内所有目标造成伤害并导致每2秒一次的流血效果，持续6秒。5秒钟冷却，25怒气。这是让熊T多一个技能可用。流血效果作用于相关天赋，如对流血目标多造成伤害的技能。

Stampeding Roar（群奔咆哮，83级）：使10码内所有队友的移动速度提高40%，持续8秒。3分钟冷却，无消耗。熊与猫形态都可使用，但熊（可能）通过天赋移除冷却时间。目标是给熊和猫一个应急的团队技能。

Wild Mushroom（狂野蘑菇，85级）：在指定地点种植一朵魔法蘑菇，4秒后进入隐形。经过蘑菇的敌人会引爆它造成AoE伤害，但主要是针对单体的高伤害，德鲁伊也可以选择提前引爆蘑菇。无冷却，40码射程，瞬发。这主要是给平衡德鲁伊的技能，会有相关天赋。

二、天赋树被动加成

1.平衡：法术伤害、法术加速、月蚀

月蚀：把月蚀从一个天赋改成随机性较小的核心机制。平衡德会在界面上看到有月亮和太阳标志的指示条，每次施放奥术法术时指示条都会更靠近太阳标志，提高自然伤害；每次施放自然法术指示条都会更靠近月亮标志，提高奥术伤害。目标是在奥术和自然法术（主要是星火术和愤怒）之间切换以保持平衡。

2.野性战斗（猫）：物理伤害、物理爆击伤害、流血伤害；野性战斗（熊）：所受伤害降低、复仇、野蛮防御

流血伤害和野蛮防御：野性德鲁伊处于猫或熊的形态时会有两套不同的被动加成。猫形态下的流血伤害会提高，而野蛮防御目前是把爆击转化为伤害吸收，也会在熊形态下得到加强。

复仇：保证坦克伤害/威胁值不会随DPS职业装备提升而落后。所有坦克职业都会获得“复仇”，作为天赋树的第二项被动加成。但一个坦克受到攻击时，复仇会给他们提供一个提高攻击强度的Buff，相当于所受伤害的5%，可以叠加，最高达到角色未Buff前生命值上限的10%。Boss战时应该会一直保持在上限（5%和10%的数值是在至少51点天赋点数分配在野性系的情况下，并处于熊形态，在低等级时数值会较低）。复仇使我们可以继续按目前方式设计坦克装备——会有少许伤害输出属性，但主要是生存属性。德鲁伊即使是坦克装备也会有比较多的伤害输出属性，所以复仇的受益可能少一点，但总体目标是让所有坦克（在担任坦克时）输出相同的伤害。

3.恢复：治疗、冥想、HoT比例治疗

HoT比例治疗：HoT对受伤较重的目标造成更多的治疗。机制类似于恢复萨满，只是HoT代替直接治疗——暴雪希望德鲁伊在《大灾变》中能使用各种类型的法术，而不是单调的集中；治疗和HoT治疗之间将有较大差别。

三、初步印象

目前版本猫德不输其它DPS职业，但输出循环过于复杂；熊T又过于简单，单体按一两个键就行，群体就更简单——狂扫就好，显然《大灾变》中暴雪的目标是缩短同是野性的两种角色间的差别；鸟德的问题就在日蚀的设计，新设计看起来不错；恢复德几乎没有新东西，改变只是让各种治疗职业更加相似，公会的主力治疗都喊着《大灾变》里要AFK了。

法师

一、新技能

Flame Orb（火焰之球，81级）：类似于古王国和冰冠堡垒中血王子的技能，允许法师往前方放出一个直线飞行的火焰之球，对经过的目标发射火焰束。一旦释放后法师可以在火焰球飞行过程中施放其它法术。所有天赋都


鸟德日蚀过于随机的问题一直困扰着这个职业


《大灾变》中我们将很少看到这些可爱的树


奥术飞弹的地位随着奥术系地位的提高而不断降低，WLK后期仅在飞弹速射触发时使用，CTM中这个法术将彻底变成一个触发型法术，使用任何攻击法术都有机会触发


增益、减益魔法、火焰、冰霜结界等在特定情况下有一点儿用处，很多法师可能从来都没有用过它们。CTM中这些没有明确用途的法术将被移除

可以使用这个法术，但火法会有天赋加成，可能使火焰球在到达目的地时爆炸。

Time Warp（时空扭曲，83级）：给小队或团队提供一个与嗜血/英勇类似的被动加速效果，同时短暂提高法师自身的移动速度。时空扭曲与嗜血/英勇属于同组Buff，两者不能叠加，不过即使拥有疲劳Debuff，仍然可以提高自身移动速度。

Wall of Fog（迷雾之墙，85级）：在法师前方创造一片冰，跨度30码，持续10秒，30秒钟冷却。通过该区域的敌人将被减速并受到伤害。法力消耗将设定为对群体有效而不仅是对单个目标。这个法术的目标是让法师在伤害对手或在战场中保护旗帜时更好地控场（可以在冰面上再施放暴风雪）。

二、天赋树被动加成

1.奥术：法术伤害、法术加速、法力掌握

法力掌握：奥术系造成的伤害将基于法师当前的法力值。例如，奥术法师在100%法力时比在50%时造成多得多的伤害。这样他们法力较低时就会使用某种技能或机制来恢复法力以提高伤害。

2.火焰：法术伤害、法术爆击、点燃

点燃：所有造成直接伤害的火系法术都会叠加一个DoT效果，类似于火球术，但DoT的部分要强力得多。

3.冰霜：法术伤害、法术爆击、死亡霜冻

死亡霜冻：施放寒冰箭会给法师自身提供一个Buff，提高所有奥术、火焰和冰霜法术的伤害，但不包括寒冰箭。

三、初步印象

火系的新法术看起来好玩，但实际用处让人怀疑；冰系的技能则符合《大灾变》中PvP的重心向定级战场转移的趋势，法师在战场中可能会有耀眼的表现；奥系改变还是围绕着如何控制法力，仍会是三系中PvE输出最讲究经验和技巧的。总体感觉法师并没有重大的改变，定位仍然尴尬，PvE中的输出能力搞不好还会因为得到了嗜血/英勇而被削弱，既不是最强远程DPS也不是AoE之王。

猎人

一、新技能

Cobra Shot（眼镜蛇射击，81级）：造成自然伤害而不是物理伤害的新射击技能。让猎人可以在高护甲的目标身上代替稳定射击使用，野兽控制系中会有天赋加强它，让它成为一个标志性的技能（完全取代稳定射击）。

Trap Launcher（陷阱发射器，83级）：使用后下一个陷阱可以发射到40码内的一个地点。这个技能给所有陷阱提供冰冻之箭（Freezing Arrow）的效果，目前的冰冻之箭技能将被移除。1分钟冷却时间，无全局冷却。

Camouflage（伪装，85级）：猎人进入一个隐蔽状态，敌人可以看到猎人但无法使用远程攻击，不过物理和AoE攻击仍然有效。猎人在伪装状态下可以移动和设置陷阱，在这个状态下发动攻击会有伤害加成，但造成或受到伤害会打破伪装效果。

二、天赋树被动加成

1.野兽控制：远程伤害、加速、宠物伤害

宠物伤害：野兽控制系中很多提高宠物伤害的被动加成将移除，改为通过新的掌握系统提供。

2.射击：远程伤害、护甲穿透、双重射击

双重射击：猎人将有机会发动一次造成50%伤害的免费攻击，不占用全局冷却。

3.生存：远程伤害、远程爆击伤害、元素伤害

元素伤害：猎人的技能包括陷阱、黑箭（Black Arrow）、爆炸射击（Explosive Shot）等将造成下列的元素伤害：奥术、火焰、冰霜、自然和暗影。

三、初步印象

猎人的修改大概会让很多人失望，没什么让人兴奋的新东西。

潜行者

一、新技能

Redirect（转向，81级）：这个新技能可在需要改变目标的战斗中帮助潜行者，把已有的连击点数转移到潜行者当前的目标身上，来确保当潜行者需要改变目标或当前目标死掉时这些点数不会浪费掉。另外，如切割（Slice



英勇嗜血一直是萨满的专利，CTM中暴雪将类似技能给了法师，理由是进一步贯彻“组优秀玩家而不是优势职业”的思想



伪装可以让敌人看到猎人但无法使用远程攻击



猎人暂时没什么让人兴奋的新东西



偷袭将与其它击晕共享效益递减，CTM中潜行者将减少对冷却技和击晕技的依赖，作为弥补生存能力会得到提高



包括潜行者在内的所有职业都不会再有限制武器类型的天赋和技能，这样潜行者就不需要根据武器来选择天赋

and Dice）这类的自身Buff不再需要选中一个目标，潜行者就可以把多余的点数用在此类技能上。1分钟冷却，无消耗。

Combat Readiness（迎战准备，83级）：给潜行者提供的防御技能。激活后，每次潜行者受到物理或远程攻击时都会获得一个叫做“战斗领悟”的Buff，降低受到的伤害10%，最多可以叠加5次，每次叠加时持续周期就会重置，持续6秒，2分钟冷却时间。

Smoke Bomb（烟雾弹，85级）：潜行者丢下一颗烟雾弹，形成一片烟雾来干扰敌人的目标选择。在烟雾之外的敌人将无法使用单体技能来选择烟雾中的目标，但可以使用AoE技能攻击，或移动到烟雾中来攻击。烟雾持续10秒，3分钟冷却时间。

二、天赋树被动加成

1.刺杀：近战伤害、近战爆击伤害、毒药伤害

2.战斗：近战伤害、近战加速、伤害更高的连击点数制造技能

3.敏锐：近战伤害、护甲穿透、伤害更高的终结技

三、初步印象

转向的目标是让潜行者在闪避（Evasion）或者击晕处于冷却时仍有手段来面对其它近战职业。烟雾弹在PvP中可以作为攻击或防御手段使用，创造一种新的战术；在PvE中可以用来保护你的队友免受远程攻击，同时可以把敌人引过来，而不需要依赖传统的LoS（挡视线）的办法。

战士

一、新技能

Inner Rage（内在怒气，81级）：战士达到100怒气时会获得一个Buff，使接下来短时间内的攻击多消耗50%的怒气并多造成15%的伤害。这是一个被动技能，不需要使用。

Gushing Wound（喷涌创伤，83级）：给目标叠加一个流血效果。如果目标移动，流血效果会多叠加一层并刷新持续时间，最多叠加到3层。目前的设定是无冷却，消耗10点怒气，持续9秒。

Heroic Leap（英勇跳跃，85级）：这个技能使战士跳向他们的目标，对着陆区域内的所有目标叠加雷霆一击（Thunder Clap）效果。英勇跳跃可在战斗姿态使用，与冲锋（Charge）共享冷却，但是主宰（Juggernaut）和战神（Warbringer）天赋可以允许英勇跳跃在任何姿态下使用，并可能可以在战斗中使用。冷却时间可能长于冲锋，它还会叠加一个击晕效果，确保目标会呆在你着陆的地方。

二、天赋树被动加成

1.武器：近战伤害、护甲穿透、额外挥砍

额外挥砍：类似于目前的剑专精天赋，但是额外的攻击将作用于所有攻击和所有武器。你有机会触发一个免费、瞬发的武器挥砍，造成50%的伤害。

2.狂怒：近战伤害、近战加速、强烈激怒

强烈激怒：所有与激怒有关的效果都得到加强，包括血性残暴（Bloodrage）、死亡之愿（Death Wish）、狂暴之怒（Berserker Rage）、狂怒回复（Enraged Regeneration）等技能会造成更高的伤害，更多治疗。

3.防护：所受伤害降低、复仇、危急格挡几率

危急格挡几率：格挡等级将被改成有机会格挡一次近战挥砍的30%伤害。防护战士有机会使格挡变成危急格挡，格挡60%的伤害。很可能会有天赋来进一步提高格挡的伤害量。

复仇：同野性德鲁伊。

三、初步印象

内在怒气技能的目的是让战士可以从达到满怒中获益而不是受损。不过暴雪并不希望战士们堆积怒气，什么都不做直到满怒，因此制作人员表示会在Beta测试中密切观察其效果，并在需要时作出调整。喷涌创伤在一层的时候要弱于撕裂（Rend），在3层时则要更强，用来对付移动的目标。


爆发技能将允许死亡骑士在改变目标或瘟疫被解除时快速叠加瘟疫效果


CTM所有“下一次挥砍”的技能都被取消，英勇打击也将改动，但仍然可作为一个消耗多余怒气的技能


旋风斩将从4个目标改成无攻击目标上限，但只造成50%的武器伤害，让它保持一个AoE技能而不是用于单体DPS的技能


对应CTM中生命值大幅提高而治疗量相对较少的改变，致死打击和其它同类的技能将从减少50%治疗效果改为20%


破甲将被改成只能叠加3次，总共12%，盗贼的同类型技能也会有同样的修改

头条新闻

■《波斯王子——遗忘之沙》收藏版公布



还是PC版免费送《时之沙》更有吸引力一些

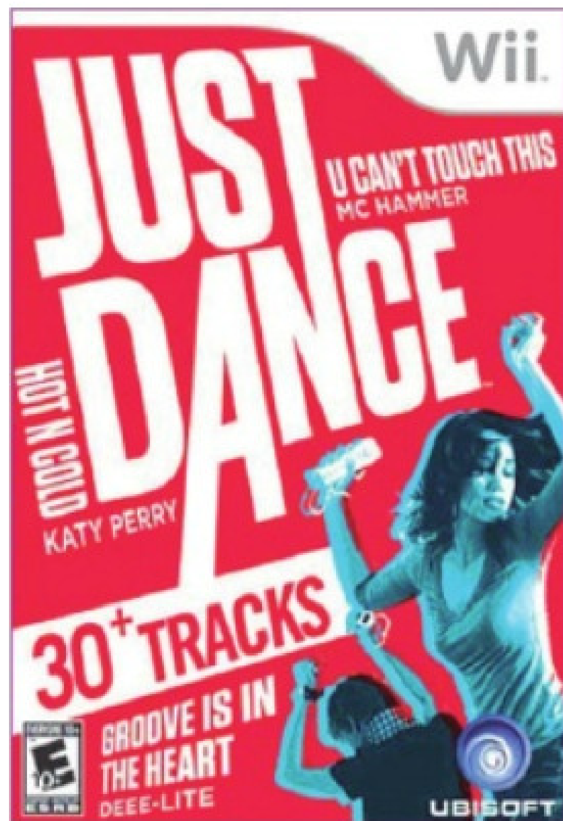
育碧软件日前公布了《波斯王子——遗忘之沙》收藏版（Collector Edition）的具体内容。收藏版对应PC、PS3、Xbox 360平台，具体内容包括：《波斯王子——遗忘之沙》游戏盘，附赠独家游戏OST、独家图片集、独家壁纸和屏幕保护程序的DVD，游戏原画卡片等。此外，PS3和Xbox 360版附赠下载码，用于在PSN和XBLA上免费下载经典的1991年版《波斯王子》（Prince of Persia Classic）；PC版附赠下载码，用于免费下载《波斯王子——时之沙》。

收藏版的游戏内容也有所增强。其中之一是新增生存挑战模式，让你可以不停抵挡沙人大军的攻击，创造杀敌数和生存时间的纪录。另外王子还可以选择两种主题皮肤体验，形象分别是《武者之心》里的“沙魂”（Sand Wraith）以及《遗忘之沙》里不慎释放了沙人大军的兄长Malik。

《遗忘之沙》的PS3、PSP、Wii和Xbox 360版定于5月18日发售，PC版发售日暂定为6月1日。

■《舞力全开》世界销量破200万

育碧软件宣布，其为Wii平台特别开发的热舞游戏《舞力全开》（Just Dance）已经在世界范围内售出了200万份。Ubisoft EMEA的市场销售总监John Parkes说：“从消费者的反应来看，《舞力全开》已经势不可挡。它的成功让我们看到了音乐游戏的新路线，这款游戏可以真正让每个人都快乐地投入到游戏中。”分析人士表示，《舞力全开》大卖的原因主要是近年来音乐和舞蹈类游戏已经严重同质化，需要形式新颖的游戏出来打破瓶颈，同时在Wii上也很少有这种类型的第三方游戏，《舞力全开》已经成为Wii史上销量最高的第三方游戏。《舞力全开》的确是育碧软件最近几个略显失落的财季中不多的惊喜，在近期的欧美地区每周销量榜上，我们都能看到这款游戏名列前茅，但这款能够顶住压力取得销售佳绩也着实不易——IGN网站的评论只给了这款游戏2.0的评分，GameRankings网站的媒体平均分也只有47.94%。至少在这款游戏上，所有的评论作者都估不到玩家的喜好。



评价和销量严重不符的《舞力全开》成了业界现象

■《刺客信条Ⅱ》荣获MI6 2010大奖

游戏营销领域的专业奖项——MI6大奖4月1日在旧金山举行2010年度颁奖礼，其中育碧软件的热卖游戏《刺客信条Ⅱ》成为最大赢家，共获得包括“最佳收藏版”“最佳电视和影院广告”“最佳市场营销”“最佳创意活动”等在内的7项大奖。MI6主席Jonathan Block-Verk表示：“我们鼓励这些获奖的团队在适应媒体转变过程中发挥的作用，这是对那些致力于扩大游戏业影响力并增加核心玩家用户数量的团队的一次褒奖。”MI6大奖全称为“Marketing Interactive x 6”，它是英文Innovation（创新）、Inspiration（灵感）、Information（信息）、Insight（洞察）、Interaction（交流）和Influence（影响）6个单词的集合，表彰游戏厂商在“市场互动”领域的杰出表现。

月评

■两分神作

以今天的眼光来看，IGN给《舞力全开》评出的2.0分是一个很大的反讽。看看IGN的评论编辑Sam Bishop都说了些什么：“所有的歌曲一开始就开放了，没有什么需要你去解锁，没有什么需要你去赢得，没有人能在你付出40美元之后可以拯救你。”这就是IGN的评论风格，它可以把某些游戏一个劲儿吹上天，也可以用最辛辣刻薄的语言让另一款游戏下地狱。但是《舞力全开》并没有下地狱，尽管背着47.94%的媒体平均分，它还是在欧美地区的销量榜上名列前茅，这是一个不得不注意的现象。

我们知道，商业游戏一旦创造出一个受玩家欢迎的好点子，就会迅速被抄袭和模仿。国产网游如此，国外的那些所谓AAA级大作也不能例外。GTA已经带动了沙盘游戏的巨大潮流，《战争机器》已经让越肩视角和掩体射击几乎成为第三人称动作游戏的标配。或许在跳舞游戏里，我们也应该循规蹈矩，一旦所有的歌曲一开始就开放了，一旦没有什么需要你去解锁，于是就变得毫无耐玩度（IGN只给了耐玩度一项1.0分）。但是否一款跳舞游戏一定要让你有什么可以去解锁呢？似乎并不是这样。长期以来，很多人看不起任天堂的“玩具机”，或者指责Wii上没有真正的游戏，但游戏的概念已经越来越扩大，游戏的受众也不再是30年前美国大学实验室里的高材生们。一旦那些从来对电子游戏不感兴趣的人开始玩游戏，你就必须了解他们的需要是什么，就更加不能墨守成规，也更加不能轻易地就按照自己的标准为一款游戏的优劣下结论。

“别去买这款游戏，也别去租这款游戏，更不要在货架上看它一眼，甚至不要去想这款游戏，以免育碧软件的什么人知道了忽然想起来去开发《舞力全开2》。”Sam Bishop在评论文章的末尾写道。在无端指责了半天之后，为了证明自己先知先觉，品位良好，他又补充了一句：“请记住我的话！”

嗯……现在，我们都记住了他的话……



纯粹足球

预计发售日：2010年5月14日

■晶合实验室 MerlinPinkstaff

■是世界杯应景之作，还是野心勃勃的新风格"街头足球"？

世界杯临近，育碧软件出人意料地公布了一款体育模拟游戏《纯粹足球》。这款游戏公布之突兀自不待言、在这个除了KONAMI和EA Sports没人敢涉足的游戏领域踏入一脚也要鼓起足够勇气，我们好奇的是它如何在两大品牌夹击下去世界杯上抢夺眼球？答案很讨巧：卡通化和五人制。

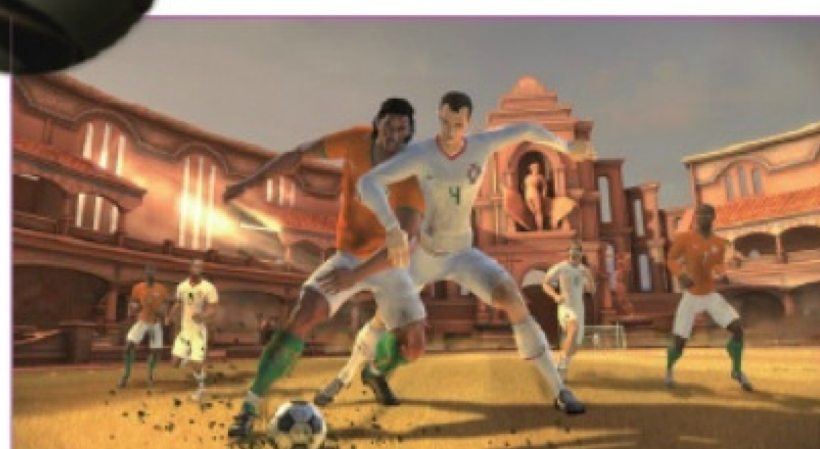
卡通人物，真实动作

《纯粹足球》的画面立刻让你想起EA Sports在家用机上推出的"FIFA街头足球"（FIFA Street）系列，卡通化的人物、五人制的赛制、街头材质不一的球场，还有不那么精准的对足球真实性的模仿，最大限度地避免了自身缺陷，让玩家醉心于花式带球和施放必杀技。

和FIFA的足球系列类似，这款游戏在不同国家和地区发行时也采用不同的名称，如西班牙版名为"Pure Futbol"、北美版则称作"Pure Soccer"；各地发行时的封面也有所不同（英国版是杰拉德，德国版是波多尔斯基）。当然，它和"FIFA街头足球"其实有些不同，例如比赛的默认视角并非传统的电视转播视角，而是身临其境（当然也令人有些眩晕）的第三人称越肩视角。从视频来看，游戏讲究的就是五人制球赛里的个人盘带，球员在进攻中可以做出各种"花活"，但不知是否会模仿FIFA Street，鼓励玩家用花式动作填满蓄力槽来发动必杀技。球员的动作看起来全部来自动作捕捉，非常真实，并没有随着球员形象的卡通化而变得夸张；动作


人物卡通化，动作却十分真实


加图索怎么能防得住新科世界球王


奇怪的比赛地——古罗马竞技场


小贝只能在游戏里代表英格兰队出场了

之间的衔接也很出色，并没有因为是Ubisoft的首款足球游戏而在基本系统上露怯。

实名球员和球队

在授权方面也有惊喜。游戏将收录17个国家队的230位球员，你将从这些11人制足球赛中的球星里选择一套阵容去参加五人制比赛。从已经公布的截图和视频来看，当中群星闪耀。英格兰队中便有鲁尼和贝克汉姆压阵，其他明星球员如梅西、埃托奥、罗比尼奥等等也一个不少。此外，你可以自定义球员加入既有球队参赛。在网络方面，游戏支持最多4人同时进行联机对战，官方服务器还设有排行榜，看来对战也是延续游戏生命力的重要一环。

英文名：Pure Football　本刊译名：纯粹足球　游戏类型：体育
制作：Ubisoft Vancouver　发行：Ubisoft　期待值：★★★

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

幽灵小队——未来战士

预计发售日：
2010年第四季度

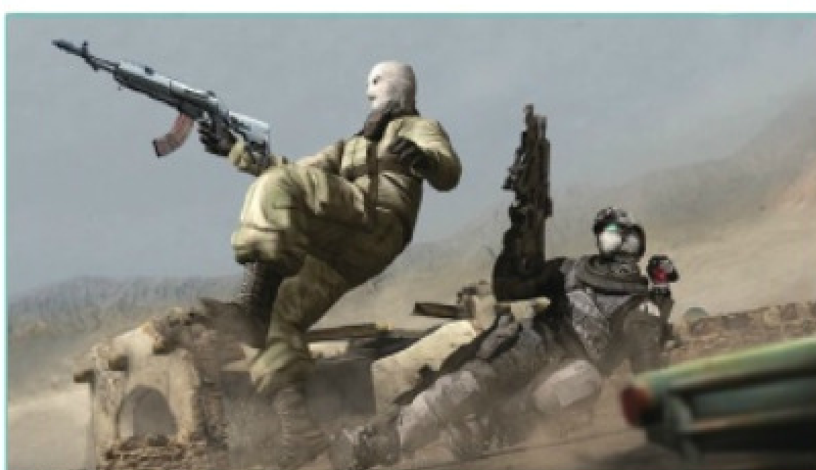
■江苏 防弹手柄

■后Scott Mitchell时代的“幽灵”尖兵来了！

在过去9年的时间里，“幽灵小队”（Ghost Recon）系列从一款“模拟向”战术射击游戏，变成了一款强调影视互动体验的动作射击游戏，即“尖峰战士”（Advanced Warfighter）子系列。正如Tom Clancy品牌的重量级作品“细胞分裂”（Splinter Cell）系列在最新作中大变样那样，Ubisoft也为“幽灵小队”的新作《未来战士》（Future Soldier）酝酿了一场大变革。在先行预告片中，我们看到了身穿动力盔甲的“幽灵”士兵，运用光学迷彩和各种充满科幻味道的未来武器，执行一场在俄罗斯心脏地带的斩首行动。无论是装备的外形还是战术，都颇具银河猎人“铁血战士”（Predator）的风范。这一切，预示着本作中玩家体验到的将是军事和硬科幻的融合。

更快，更强，更酷

“我们不想重复《幽灵小队》之前走过的道路，尽管这依然是基于小队控制和掩护射击的TPS游戏，但即便是系列的资深玩家，也会对《未来战士》的风格感到吃惊。”项目创意总监Olivier Dauba这样诠释本作的风格，“如果说《尖峰战士》是用‘分钟’作单位来衡量玩家实施各种战术的时间，那么《未来战士》留给你的时间单位将是‘毫秒’。”


前作中疾跑过程中快速贴近掩体的滑步动作，现在居然可以用来“铲人”了！

动力盔甲，使幽灵战士们以超高速度在各个掩体之间完成跃进；肩扛式迷你火箭筒，能够让单兵在面对主战坦克、武装直升机这样的大家伙时，也能在第一时间反制对手。看上去炫，用起来更是威风无比的光学迷彩，让“幽灵”战士们成为了实至名归的Ghost，游走枪林弹雨中，将敌人的生命无情带走。

未来战士和未来武器

我们知道，“尖峰战士”的故事2014年就结束了，《未来战士》的背景战争发生在更远的2029年。故事的主题是新一轮的美俄冲突。与《现代战争2》和《叛逆连连2》不同，这次美军精英部队终于反客为主，将战火直接烧到了俄国人的主场。玩家将扮演幽灵小队的新任领袖——Edward Kachenko（绰号Kozak，听上去是个有俄国血统的美籍士兵），阻止俄国对挪威的野蛮入侵。

根据制作组的说法，此次游戏

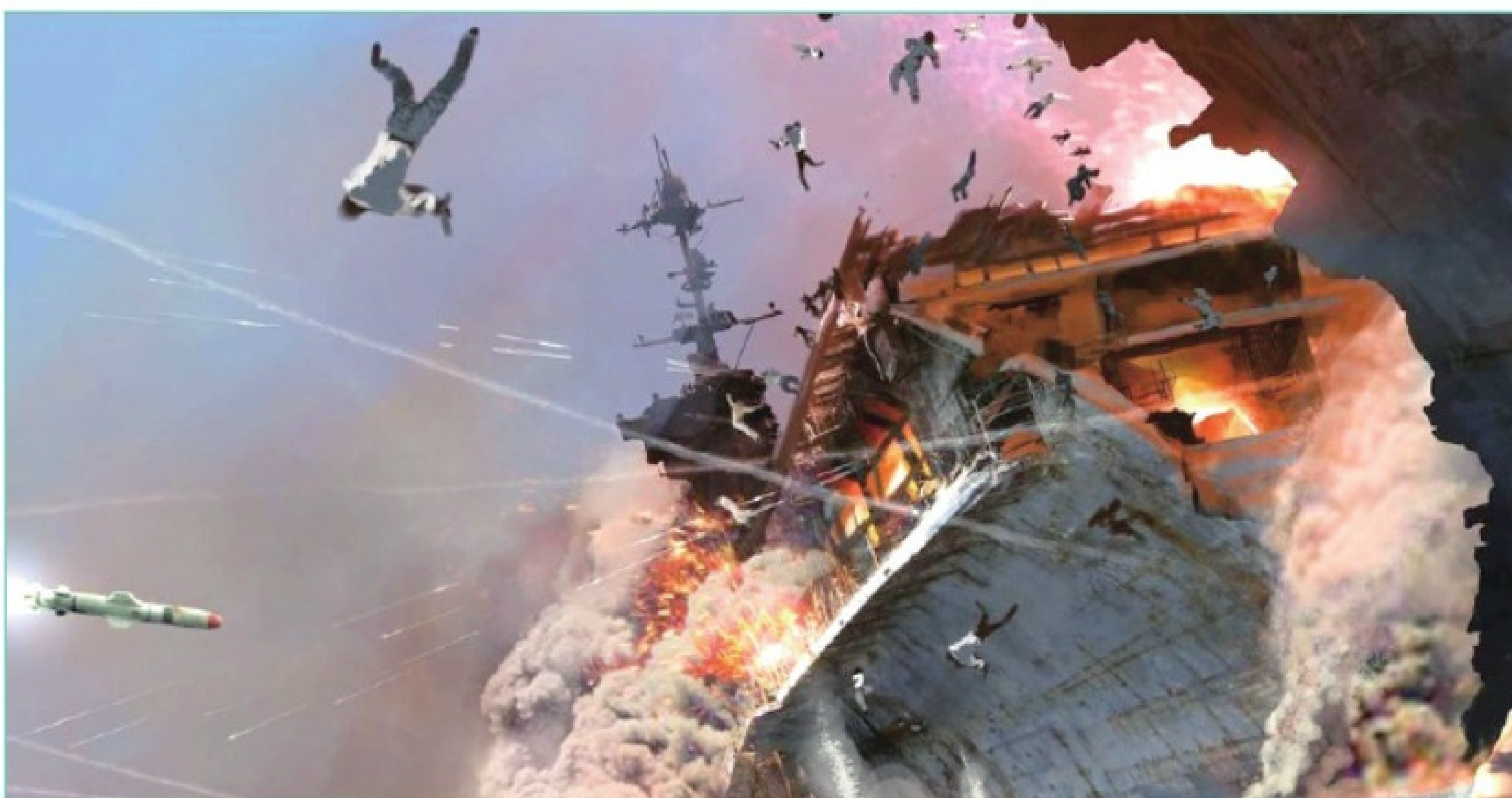

俄军也拥有战斗机器人等高科技装备，幽灵小队其实并不具备压倒性的技术优势


MR-B突击步枪连ACOG瞄准镜都不用了，直接改用科幻片中才能看到的全息瞄准设备

英文名：Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier　本刊译名：汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士
游戏类型：射击　制作：Ubisoft Paris　发行：Ubisoft　期待度：★★★★☆


港产枪战片的经典动作也被幽灵队员用来耍帅


这套行头……就算是与外星人开打也能应付得了了吧！


在系列前作中美军曾损失了沃尔什号驱逐舰，而这张剧情插画似乎预示一艘现役航母也要惨遭毒手


Link-up能够使得小队成员的特技得到共享，可以预见的是，最受欢迎的技能肯定是隐身术

中出现的大量高科技装备并非凭空杜撰——美国国防部高级计划研究局与Ubisoft的巴黎总部密切合作，提供了大量目前正在研制或刚刚处于概念阶段的次世代军事装备。可以预见的是，前作中大把撒钱以求宣传自己产品的美国军工厂商Crye Associates，此次也一定会不遗余力地“参与”游戏的开发。目前已知的未来武器有：

光学迷彩：侦察兵装备的“隐身斗篷”，可以让玩家在静止状态下完全隐身，即便在移动状态下，也可以降低自己被敌人发现的可能。借助这一装备，侦察兵可以深入敌人纵深区域，对关键目标实施突袭，为队友们的正面进攻提供极大帮助。

动力盔甲：工程兵的专属装备，这一增强型人体装甲可以让使用者的战斗负重超过300磅，在携带一门迫击炮及一架战地机器人的状态下，依然保持高度的行动敏捷性。工程兵还可以在动力盔甲上安装反坦克导弹、EMP发射器等模块化武器，使自己成为小队的全能火力支援平台。

MR-B突击步枪：“尖峰战士”中幽灵小队的主力单兵武器MR-C步枪的升级版，全息瞄准镜和丰富的模块化组件，可以让玩家根据战况，将手中的武器像拼积木那样瞬间拆卸、组装成一支散弹枪、狙击枪和用于破障的“攻城锤”。

多人管理机制

多人模式无疑是潮流下的重点。多人模式设计师Gabrielle Shrager认为，当年“尖峰战士”系列之所以能在《战争机器》和《使命召唤——现代战争》的夹缝中脱颖而出，靠的就是合作模式。而新作Multiplayer方面的设计思路也很特别——就是“让一群十四五岁、又唱又跳的年轻人在显示器前安分下来，他们之间素未谋面，处于地球不同的角落，却可以在进入虚拟战场后立刻组合成一支纪律严明的特种精英”。听上去有些不可思议，事实上游戏设计了一个“多人管理机制”，通过新加入的“组队连接”（Link-up）系统，试图将一群“乌合之众”迅速捏合成型。

如果你是名新手，或对当前地图不熟悉、与其他玩家没有默契，那么就可以按下Link-up键，将自己与选中的小队“绑定”到一起。这样，玩家的地位就从一个战术射击游戏中的主角，变成由主角通过战术菜单控制的队友。也就是说，你将自己的行动控制权交给了此时的领队，领队可以用单机流程中控制AI战友的方式，自动设置玩家在战场中的移动路线。在没有下达命令时，玩家会默认跟随领队一道行动——此时你并不完全处于观看状态：首先，你可以控制瞄准和射击，在领队将你的替身移动到一面掩体后面时，你依然可以控制探身射击；其次，在处于Link-up状态时，玩家的视角会从越肩尾随变成360度可调整，这样更容易发现场景中的敌人，给小队成员提供预警。

当然，玩家肯定会问：为什么有人愿意将角色的操控权拱手让人？为什么高等级玩家甘愿带上一群菜鸟，还要在激战的同时考虑这些累赘的安危？这是因为Link-up状态下的各小队成员都会得到额外奖励，低等级玩家能共享小队经验值；领队可以共享下属们的特殊技能。比如预告视频中看到的光学迷彩，其实只有侦察兵（Recon）才能装备，但如果你掌舵的团队中有一名侦察兵，那么你也会具备这项变身为沉默杀手的技能；再如狙击手（Sniper）专有的视距外目标探测特技，同样可以在Link-up后共享。玩家也可以根据自身需要，随时激活或关闭Link-up状态。

当年Ubisoft为《尖峰战士》的家用机和PC平台开发了两个完全不同的版本，其中由GRIN工作室负责的PC版品质低下，根本无法与Xbox 360版相提并论。不过这次Ubisoft Paris将全权负责3个版本的制作。Ubisoft预计在夏天发布《未来战士》的多人试玩版。试玩版的邀请码将包含在《细胞分裂——定罪》的Xbox 360版中。

头条新闻

■《孤岛危机2》官方网站正式开放

EA年度大作《孤岛危机2》（Crysis 2）的官方网站日前正式开放（网址：http://www.sosnewyork.com/），随同官网的开放，游戏开发公司Crytek还发布了一段游戏的全新预告片"The Wall"。就像官网的域名想要强调的一样，描述的是遭遇外星袭击的纽约市。预告片以一段哀伤的女声独唱开始，镜头从照片上幸福的人脸渐渐摇向远处，原来这只是时代广场街边一面普通墙壁，人们曾在那里怀念那些袭击中逝去的人们，但现在纽约的街道连怀念者都不见了。天空中直升机轰鸣，前来剿灭外星生物的军队尽管火力强大，却也最终难以抵挡，士兵们只能无奈地和怪物同归于尽。这一切都被身穿第二代纳米服的主角看在眼里……



游戏官网不仅公布了预告片，还公布了GDC展会上技术演示视频的高清版

整个预告片充满艺术美感，和Crytek以前的风格真是大相径庭，但这是有原因的。EA和Crytek宣布，广受喜爱的科幻小说《转变的碳元素》（Altered Carbon）和《破碎天使》（Broken Angels）的作者Richard Morgan正在为《孤岛危机2》编写剧本，这是他第一次涉足视频游戏领域。

■《战地1943》XBLA版下载突破100万

EA于去年7月8日在XBLA上推出下载的"战地"系列最新作《战地1943》（Battlefiled 1943），目前付费下载量已经突破100万次。游戏的开发商DICE特地在突破之日宣布了这个消息，因为这个销量纪录还有另外一层含义——这是XBLA上最快下载突破100万套的游戏。原本作为一款利用旧有引擎开发的外传性质的下载作品，《战地1943》并不被人看好，但半年100万的纪录无疑证明了它的受欢迎程度。这款游戏同期也在PSN上推出下载版，但尚未公布销量纪录。而这款游戏的PC版则非常玄妙——EA本来声称PC版只会延迟3个月，但时至今日PC版既没有宣布取消，也没有即将发行的迹象。


DICE你还记得这款游戏有PC版么，毕竟《叛逆连队2》都开发完成了……

■《FIFA世界杯2010》发布Demo

EA的世界杯授权游戏《FIFA世界杯2010》（2010 FIFA World Cup）4月初推出了一个Demo供玩家试玩，本次的Demo允许玩家控制新科欧洲杯冠军西班牙队和与上届世界杯冠军意大利队进行比赛，从比赛的感觉来看并不出乎意外，这款游戏是对FIFA 10的小幅度进化。各方面细节都有所改进，包括Demo发售前EA重点推荐的罚点球环节，都与FIFA 10有所不同。假如你对比赛表现感到满意，可以将录像上传到"EA足球世界"（EA Football World）。同时，EA为了充分照顾新手玩家，还提供了一个只用控制两个按键来进行比赛的模式——想必有些人会一下想起多年前用鼠标玩FIFA游戏的感觉。



点球的踢法比PES2010更复杂，还好你的精度和力度是可见的，不用凭感觉

月评

■ 大嘴编剧

如果你是个新入游戏圈子的小毛头，会不会对着一群在里面混了多少年的老江湖指点江山，大声夸耀我最棒呢？现在，EA为《孤岛危机2》聘请的著名小说家兼编剧Richard Morgan就有了这个潜质。没错，我说的就是他连喷三大FPS神作的"壮举"。

Richard老兄先是看不惯《使命召唤——现代战争2》，他认为此作剧情比前作有明显退步，故事连贯性差，一个个毫无关连的Mission连情节都差点不能连结起来。接着他开始喷《光环》，认为整个系列的故事丝毫没有吸引力，士官长算什么，《光环》的剧情完全是为杀而杀！最后遭殃的还有PS3上的《杀戮地带2》（Killzone 2），当被问及这款神作与《孤岛危机2》相比哪个画面好时，他直截了当地说，我看Alpha阶段的《孤岛危机2》就可以秒杀众人。


游戏编剧我最牛！

话说《现代战争2》的几位"之父"现在正跟Activision打官司，大概不会有时间来回应他。《光环》这种无辜受害者要说剧情还真不是强项。特别这位Richard Morgan根正苗红、科班出身，没准你们哪个游戏制作人案头就摆着他的小说准备抄袭呢，碰见这样的凶猛火力估计也只能闷头吃憋。讨伐了一圈游戏业神作之后，这位老兄一定很爽，借机推广一番《孤岛危机2》的目的也达到了。现在我们都了解了这样的事实：Crytek和他们的《孤岛危机2》也是互动大片流的玩家了！

APB ALL POINTS BULLETIN

全面通缉

预计发售日：2010年6月29日

■北京 Jadore

■当恶名值上升到5颗星后，你就会成为一名全面通缉犯！

当1999年第一集《黑客帝国》（The Matrix）上映时，影片中所呈现的庞大虚拟都市曾经让无数玩家心动，如果能有这样一款完全模拟现实的网络游戏该有多好！然而要实现科幻影片中几乎完美的虚拟世界并非易事，2009年7月改编自影片的《黑客帝国Online》（The Matrix Online）就不得不宣布关闭服务器，但这并不意味着人们放弃了对模拟现实的渴望。《横行霸道Ⅳ》（Grand Theft Auto IV）的成功再次证明，一座足够庞大的虚拟都市始终是人们渴望探索的目标。现在的问题是，如何将其应用于网络游戏，让它在具有生动细节的同时，更让每个投身其中的玩家享受到丰富的互动娱乐。

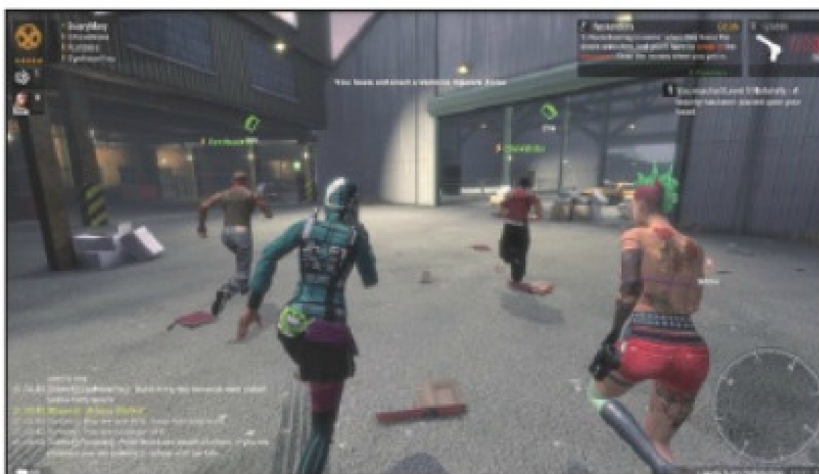
于是，GTA的创造者之一David Jones自立门户创办了Realtime Worlds，他们制作的首款游戏《全面通缉》（APB，All Points Bulletin）就要在GTA主题的基础上走得更远。

阵营并不平衡

我们在去年E3上看到APB时，只记得它风格独特，但游戏本身并没有实质性内容公开。之后一系列的游戏展会上，Realtime Worlds才像挤牙膏一般慢慢地向玩家公布了些消息。他们的设想是这样的：APB采用了电视选秀节目的表现机制（没错，就是曾经让中国观众万人空巷的《超级X声》类节目），玩家在一个最多容纳10万人的虚拟都市San Parro中扮演一个角色，你可以担纲执法者，也可以充当罪犯。通过完成一系列的任务获得新的服饰、纹身、道具，以此来打造个性化形象，最重要的是在黑白两大派系中培养自己的声望值，最终从草根阶层一跃变成警匪两大阵营的“巨星”。



San Parro市繁华的表面，如果这些灯红酒绿的店铺有更多真正是开张营业的就好了



为了通缉犯，战斗吧！

APB的这种概念设定显然并不同于《魔兽世界》这样主流的、强调对立阵营一定要平衡的网络游戏。APB的世界会有更强的倾向性。例如随着游戏的进行，匪徒的扮演者互相之间将可以组成帮派团体，从此整个San Parro的矛盾冲突将更为复杂而激烈，大概通常总是一盘散沙的好人一方也会更加倒霉吧……为了体验超越现实生活的存在乐趣，相信大多数玩家都会选择扮演匪帮（GTA的成功充分证明了类似的娱乐需求），毕竟那些匪徒不仅能为所欲为，还有极为个性的装扮和超酷的纹身，我们可以美其名曰，这是特立独行的行为准则。

三大功能区

APB的城市由社区（Social）、金融区（Financial）和海滨区（Waterfront）3个板块组成。其中，金融区和海滨区是游戏的战场，匪徒可以在这里大肆破坏，而执法者则要千方百计阻止破坏分子的兴风作浪。上述两个“动作区”的游戏方式也有

英文名：All Points Bulletin　本刊译名：全面通缉　类型：在线角色扮演
发行：Electronic Arts　制作：Realtime Worlds　期待度：★★★★



显著的不同，遍布金融区的是现代化的街道和摩天大楼，这里玩家将体验到的是激烈的巷战。富人豪宅云集的海滨区，则提供给了玩家实施各种“跑酷”式特技战斗的舞台。在投入战斗之前，玩家都必须在社区内创建自己的角色，这里你将看到数以千计的容貌、服饰、纹身，组合出绝对个性化的角色外貌。在武器商店和载具仓库中，各种大杀器和交通工具等待玩家去解锁、购买使用。在一个拥有Photoshop界面的图像编辑器中，玩家还可以创建个性化的图案，以纹身、贴纸、涂鸦和涂装的方式，将展露自己个性的符号在城市的大街小巷中尽情展示。在两个战斗区域内获得金钱后，玩家就可以回到社区内购买新的装备和饰物，同时社区也是玩家们实现虚拟物品贸易的场所。

非主流多人联机

不同于传统MMORPG的是，APB并没有专门设定角色的职业和等级系统，而是变相地让玩家通过技能选择来实现个性。通过消耗技能点玩家掌握特定的技能，这些技能也会在相应的行动中表现出较明显的优势。例如，选择学习“汽车”技能的玩家可以更灵活地驾驶车辆，同时可选择的车型也会更多，甚至可以对车辆进行改造。不用说，这样变相的设计思路同样来自于Dave Jones对网络联机游戏的理解。Dave Jones的看法是，你在网游中取得的乐趣不应取决于游戏设计者的想法、爱好以及引导，而是要更多地体现玩家自身创造力的发挥——减少束缚，不怕做不到就怕想不到。



在开放战斗区，这样的飞车党乱战一定不会少见



警局门前的这3个家伙究竟是匪徒，还是警察呢？反正光看外貌看不出来



载具驾驶过程中，同伴们都可以探出车窗进行射击——小朋友切勿模仿

从游戏的背景设定上，我们可以看出其中所要表现的“犯罪”主题以及激烈的矛盾冲突。事实上，这些设定并不仅仅是延续自David Jones之前创造的GTA系统，更是来自他之后对MMO游戏未来发展的理解。Dave Jones认为，目前大多数多人在线联机游戏的发展路线名不副实。90%的时间里只有5%～25%的玩家是聚在一起游戏的。他希望在他设计的游戏中，玩家有更多机会真正在一起体验共同游戏的乐趣。注意，这里Dave Jones把他的游戏定义为“多人在线联机游戏”，就好像单机游戏中的“多人模式”，玩家可以根据模式规则和任务限定，更主动更有效地聚拢在一起，而不是成为一个庞大世界里茫然无措的小混混。APB一进入游戏，就引导玩家组成各种团队，然后在Realtime Worlds所谓的“非对称配对系统”引导下，触发各种特定的任务。

在创建新角色后，玩家会被随机




劫车环节就像GTA一样方便


远攻有狙击步枪上阵



战斗环节既没有掩体设计，也没有物理破坏效果，目前还看不出有什么特别出彩的地方

分配到服务器中的一个上限为99人的派系之中。在接下来的冒险中，除了本派系玩家外，玩家无法与同一服务器上的其他玩家进行互动（这些玩家的Name Tag会以灰色显示）。事实上，即便是最基本的文字交流，也只能在同一个任务中的玩家之间才能进行。这种措施制约了无限制的PvP所带来的混乱，也保护了低等级玩家的权益。当然，游戏也提供了PvP的专用战场，这就是混乱区（Chaos Zone）。

全面通缉令

任务类型取决于玩家所选的派系。作为一名罪犯，你完全可以脱离固定任务，选择在城市中进行流寇性质的破坏。虽然这种举动并无法让你获得太多的金钱，但可以快速提升自己的恶名值。当恶名值上升到5颗星后，就会成为全面通缉犯，系统会将你的虚拟形象作为巨额悬赏通缉令上的照片，分配给全服务器的执法者。同时，扮演坏蛋的玩家们也会为你的出现而疯狂，他们会尽力保护你的安全，因为这样做可以获得比执法者成功抓捕数额更大的金钱奖励。

主线和支线任务是从分布城市各个角落的NPC手中获得的。玩家既可以单干，也可以呼朋引伴线上合作。比如在一个保护坏蛋藏身地点的任务里，你的首要目标是劫持一辆汽车——抢车的操作与GTA系列完全一致。之后一名玩家驾车，其他人可以通过车窗射击执法者派出的追兵。到达目标建筑后，成员们分头前往各关键位置，防守由AI控制的警方精锐部队的突袭。系统会根据参与任务玩家的数量和等级动态调整攻击的强度。

执法者任务相当于匪徒任务的“倒置”，比如在上述匪徒防守藏身点的任务中，扮演警察的玩家要占领目标建筑。玩家的首要目标是逮捕罪犯，而不是将他们统统杀死。想要将罪犯活捉，警察就必须求助于像橡皮子弹、电击枪这样的非致死性武器。

这就是APB。就像Dave Jones所说的，“这是一个类似‘反恐精英’类型的游戏，但更复杂而且有趣的多，玩家将同游戏中的环境发生非常多的互动，这是‘反恐精英’所没有的。”从近期的测试来看，APB的人物等级和道具质量，其实与玩家们所获得的成就感没有直接的关系。匪徒们的使命就是让自己的形象成为全城电子公告牌上不断滚动的图像，而执法者们则是以自己成为罪犯心目中的“罪恶克星”为最高目标。这是一个高节奏，且充满竞争乐趣的游戏，最重要的是，它非常符合时下潮人们的审美和娱乐需求。P

头条新闻

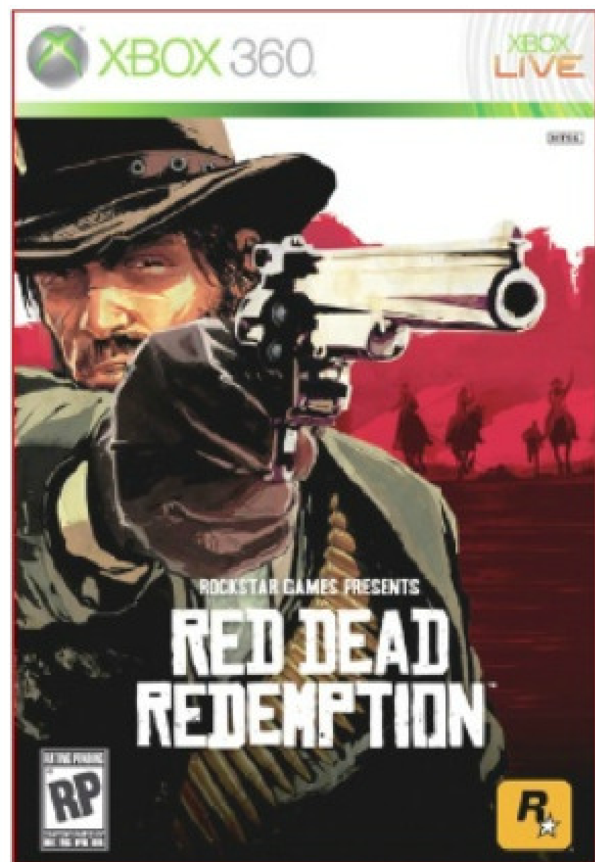
■《温特伯顿的不幸旅程》宣布PC版



十足的默片风格，这年头没有风格就不要混独立游戏圈了

2008年度独立游戏节入围游戏，由The Odd Gentlemen开发、2K Games旗下的2K Play发行的横版动作游戏《温特伯顿的不幸旅程》（The Misadventures of P.B. Winterbottom）宣布推出PC版，并定于月日发行。《温特伯顿的不幸旅程》是一款充满20世纪20年代回忆、充满默片风情的独立游戏。利用时间的悖论，玩家要进入一个充满恶作剧、时光旅程及可口派饼的恐怖而古怪的世界。游戏共有75个关卡，在Bakersburg镇寻找美味派的旅途中，会进入超大型的钟塔、炙热的烤炉及地底洞穴等奇妙场景。 这款游戏2月17日刚刚发行了主机版本，PC版定于4月20日登陆Steam。

■《荒野大镖客——救赎》锁定5月18日



它绝不会让西部片爱好者失望

Rockstar Games的西部版GTA《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption），经过数度延迟，终于宣布要在5月18日发售，对应平台是PS3和Xbox 360。这款游戏本来定于4月份发售，但是之前Take-Two Interactive的季度财报中已经将它推迟到5月，现在终于确定了发售日期。Take-Two的CEO Ben Feder解释说，这么做纯粹出于市场考虑，目的是给游戏选择没有竞争的最佳发售窗口，此外5月18日刚好迈入了Take-Two的下个财季，无疑会让这个季度的财务报表更加好看。



■席德・梅尔出席GDC10，大谈游戏心理学

以“文明”系列深刻影响游戏行业的席德・梅尔（Sidney K. Meier），是电脑游戏历史上最伟大的设计师之一。目前在Firaxis Games担任创意总监的席德・梅尔出现在本年度GDC10会场。他向到场的同行们做了主题演讲，而主题是他感悟的“玩家心理学”。席德・梅尔说，玩家到底在想什么，这是多年来游戏设计师们一直以来的努力，但他依旧认为，自己还是很难理解玩家的真实想法。“游戏性是一种心理体验。”席德・梅尔说，“只有认识到这一点，才能做出更好的游戏。”他从心理学出发总结了几个玩家兴趣的规律，比如玩家总是在寻找自己满意的游戏方式、玩家们总是倾向于接受你赋予他们的元素、玩家总是会因为失败万分沮丧。于是他的一个建议是：给予玩家足够鼓励非常重要，尤其是在游戏初始阶段。

月评

■“文明”的诞生

回味半年度GDC的余温，有一个很有趣的话题，那就是“文明”系列是如何诞生的。在《文明Ⅴ》即将诞生之际，席德・梅尔第一次系统解释了这款游戏为什么是现在这副模样。

席德・梅尔说，《文明》初代本来想制作成一款即时游戏。他受到了“模拟城市”系列的启发，想让玩家以上帝视角见证自己的文明蓬勃发展，毕竟以一个俯视芸芸众生的国王自居是令人神往的。但最后因种种原因没能实现这一目标，“文明”系列就成了回合制游戏。

席德・梅尔还打算让玩家在游戏中经历大起大落。一旦玩家缔造的文明达到某种程度，就会像真实历史中那样随机发生大事件，王权旁落、文明衰微，玩家要白手起家实现伟大的复兴。但他很快意识到，一旦遇到这种情况，玩家会反复读档避免灾难的发生，于是这个想法也被束之高阁。

最后，他又对科技树的线性结构不满意。他认为在现实历史上，没人能根据目前的技术成果预知下一项发明会是什么。他决心为科技树的走向引入随机事件和神秘主义色彩，“让一个生活在公元前3000年的人不会早早地打定主意要搞出铁器，以便将来某天得到火药进而拥有原子弹”。但随机式样的科技树不能让游戏的测试员满意，他们总是百折不挠地在科技树里寻觅火药，玩家大概也会如此！席德・梅尔只好再次违心地修改设计，科技树成了定式。

于是，你看到了今天的“文明”。向现实妥协，这是否也是游戏心理学的一部分呢？P


如果让席德・梅尔的这些设想全部如愿，那么今天我们会面对一个什么样的游戏？



黑手党Ⅱ

预计发售日：
2010年8月24日

■北京 红黑军团

■黑帮时代剧厚厚的剧本已经为我们翻开了第一页……

1944年隆冬，从欧洲战场归来的美军士兵Vito Scaletta再一次踏上"帝国湾"（Empire Bay，以现实中的纽约和芝加哥为原型）的土地。由于受伤，他获得了一段短暂的探亲假期。Vito并不打算拦下一辆出租车，他一边步行，一面欣赏街景。居民们在扫雪，孩子们在买热狗，还有人在滑冰，一片欢乐祥和的景象。二次大战的硝烟没有波及到美国本土，从一个个化为废墟的欧洲小镇中走出来的Vito来不及感激上帝给予家乡的特别照顾，他只想去见见他从小玩到大的死党Joe。

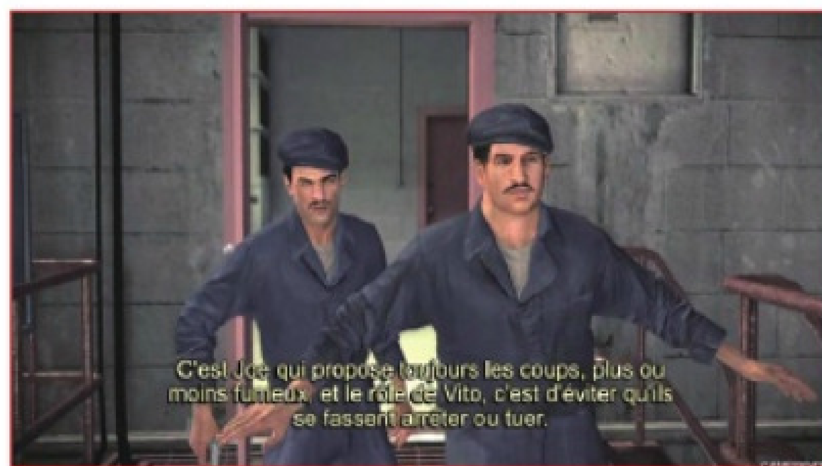
我也纯洁过

当年为了躲避抢劫罪，Vito选择了参军。目睹了太多死亡后，他觉得自己有可能活不到战争结束。此时他得知一同参与抢劫的Joe投靠了黑手党，不知怎么已经混成了"Made Man"（"完人"，正式加入黑手党家族，能够分享权力并接受其家族保护）。通过Joe在政府中的关系网，Vito得到一张假证明，从而不用再回到战场，沦为德军MG42机枪的靶子。

Vito希望得到的仅此而已——父亲已经去世，家里还有一个姐姐和年老的母亲，自己无疑是家中的顶梁柱。Vito寻思着如何才能让家人摆脱含辛茹苦的日子。然而很快他就发现，这么个微不足道的愿望也无法实现——一群讨债鬼破门而入，原来父亲去世前由于无法申请到贷款继续自己的小生意，借了一笔数额巨大的高利贷。在Joe的蛊惑下，Vito准备跟他干上几票来还清债务——他的"纯洁"，也到此为止了。


Vito的公寓中可以保存各种服装，"马甲"也是逃过警察追踪的一种道具


身不由己的故事都需要一些催化剂



看起来是一个有点意思的化妆任务

身不由己

生活化的街景与充满戏剧张力的故事开篇，让我们对这群捷克人即将献上的黑帮时代剧充满了信心。除了大量上世纪四五十年代脍炙人口的电台歌曲外，著名的捷克爱乐乐团还为《黑手党Ⅱ》演奏了120首"动态BGM"——游戏的背景音乐会随着人物的行动而动态变化，比如结束任务后的Vito漫步于帝国湾的街道，你可以听到舒缓的爵士乐，而在行动过程中，则会转变为短促有力的弦乐以渲染紧张气氛。天气变化、昼夜交替，也会让背景音乐的风格产生与之对应的变化。

在谈到本作的主题创意时，游戏的创意总监Jack Scalici说："同《黑

英文名：Mafia II　本刊译名：黑手党Ⅱ　游戏类型：动作
制作：2K Czech　发行：2K Games　期待度：★★★★


周旋在这样的风月场所，是否也可以用身不由己来解释呢?


Vito很快受到了老大的重视



不可避免要用些卑鄙的手段


一张带有HUD界面的截图，右下角的地图和油表设计风格跟前作一脉相承


制作组宣称，自己的掩体系统的贴心程度超越了《战争机器》和《神秘海域2》……

手党》初代一致的是，《黑手党Ⅱ》依然要借助黑帮题材去探讨友情、背叛、利益、荣誉，当然我们的表现方式不太一样了。脸谱化的人设被彻底推翻，游戏中看上去很有恶人像的角色，可能并不是个坏蛋。那些自称和你生死与共的“朋友”，却可能随时背叛你。”

Vito的很多行为也被定义成“迫不得已”：“与那些恶贯满盈的黑手党骨干不同，Vito并不想故意伤害别人，他一开始加入的目的，是为了赚钱还掉债务。此外，他还希望为自己的家庭赢得尊重。本作的故事发展模式沿袭了初代，Vito最终会做出正确的抉择，避免自己在黑帮道路上越陷越深。但考虑到玩家们对分支故事的要求，我们也会在关键的剧情点安排分支供玩家选择。你不一定要像前作那样，看着自己所扮演的Tommy做了一个好人，结果在自己年老时依然无法逃脱黑手党的追杀。不过无论剧情向何种方向发展，玩家们将要体验的是一个更加黑色和成人向的故事。”

一级通缉

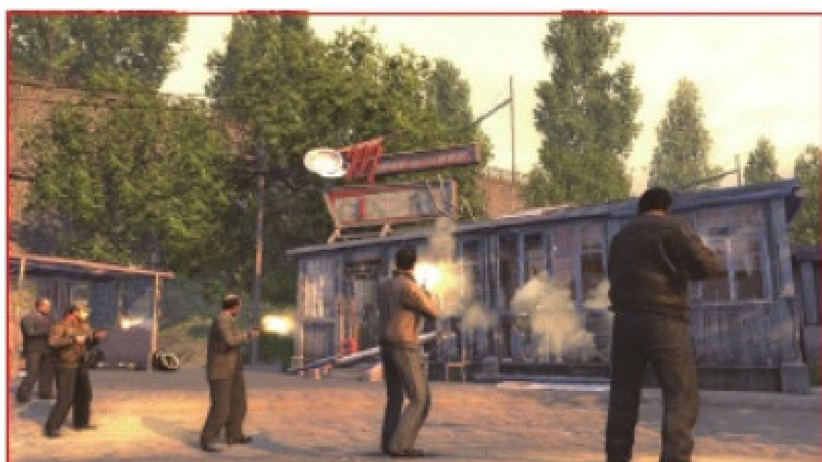
扯完人性，我们回归现实——《黑手党Ⅱ》同样是个发生在马路上的故事。你是否还记得初代中，可能因为一次不经意的闯红灯或是违章停车，便被神勇的警察叔叔终结？到了续作，随着汽车工业的飞速发展，即便违反交通规则，你也可以狠踩肌肉跑车的油门，让还在开着老款甲壳虫的警察瞬间就放弃了追击的念头。

2K Czech就像当初游戏公布时许诺的那样，制作出了一个细致的交通规则：超速是最轻的违章驾驶行为——帝国湾的街道、特别区域和乡村公路的限速是不一样的。为了避免在驾驶过程中莫名其妙地听到后方刺耳的警笛声，游戏加入了限速选项，使得玩家的最高时速始终不超过“红线”——听上去似乎是“定速巡航”这种高科技，实际上定速巡航早在1959年就被通用公司安装到了“凯迪拉克”系列中，这一贴心的设计，也并没有严重违反历史。

相反，一旦你违反交规，会触发一级通缉指数。警察会尾随其后，虽然你可以轻松摆脱，但千万不要高兴得太早——你的车牌号已经被他们记下，并通过无线电通报给了所在城区的警车，这样一旦被下一辆警车发现，他们就会立刻展开追击，通缉指数也会迅速窜升到两颗……以此类推，直到国民警卫队派出装甲车前来助阵。此时唯一彻底为自己“洗底”的方式，就是抛弃当前车辆，抢夺一辆新车。但你必须了解，《黑手党Ⅱ》中的抢车绝不是GTA系列中按下一个键那么简单，如果车厢中坐着数个肌肉猛男，那么你会非常后悔自己的选择。至于将“第三只手”伸向路边停好的车辆，需要花费大量时间。没准车子还没有发动起来，就已经被警察叔叔团团包围了。

本着“安全第一”的原则，Vito需要严格遵守各种交规，因为他是一名黑手党，被警察拦下盘查时，后备箱中的一具尸体、几支“芝加哥打字机”，或者是若干袋白色粉末，就是警察们最有可能找到的东西。某些时候，Vito需要反其道而行之，在触发一级通缉指数时听从警车的命令，在路旁停好。不过他接下来所要做的并不是乖乖的配合检查，而是偷偷塞上


E3上曾演示过的一个早期任务


和前作不同，Vito多数时候是有帮手的，而且帮手还不止一个人……

一叠印有本杰明·富兰克林头像的票子——是的，当Vito也被家族Made之后（在游戏的早期，Vito就会被黑手党正式收编，而同类题材游戏想要被Made，至少要到游戏后期了），就可以多出行贿的选项，在上世纪四五十年代腐化的美国警界，黑手党Made Man的面子，配合厚度适中的钞票，其效能要远远超过一副很傻很天真的表情。

香烟血案

最后我们来看一个早期任务。在这段情节中，Vito和Joe坐在一辆卡车的驾驶室内，广播中传出John Lee Hooker的歌曲《Boom Boom Boom Boom》，他们的任务是将一车走私香烟卖给路人。过程中，Xbox 360手柄上的D-Pad用于切换电台频道，小地图上有类似GTA4的自动导航线条，提示玩家前往任务点的最佳路线。

正当生意忙得不亦乐乎时，一群街头黑帮围了上来，领头者以在他们地盘卖货却没有缴纳保护费为由，要求Vito交出所有的货物和钞票。Vito毫不留情地一枪将其击毙，这群没有见过世面的土鳖迅速作鸟兽散。为了避免节外生枝，Vito和Joe也钻入车子迅速逃走。

从未见过如此阵势的Joe建议赶快向老大请示。那个时代手机还没有发明，于是他们找打了个唐人街上的电话亭。不巧的是，一个言行粗鄙的壮汉正在“煲电话粥”。此时，Vito可以选择对着他大喊，但这个忙着打情骂俏的家伙毫不理会。最后只能将他拖出来暴打一顿。不料此人居然是唐人街三合会的小头目，很快一群持械歹徒就围了上来。你可以选择与他们交火，也可以明智一点，赶紧鞋底抹油。


专业的黑帮都是这样……



嘴上古巴雪茄、杯中葡萄美酒、桌上PLAYBOY……多么小资的生活


以芝加哥为原型的帝国湾复制了前者的工业区


游戏中的枪击和撞车可以引起爆炸

刚才算是一个插曲，现在Vito可以重新找个无人的电话亭通报情况。上面指示，一定要给刚才抢劫香烟的帮派一点颜色看看。根据老大提供的信息，他们找到了乡村公路旁的一家酒馆，然后取出汤姆森冲锋枪、带上几枚鸡尾酒炸弹，便径直杀入。接下来的枪战，包括最基本的掩体射击，使用M1加兰特步枪、MP40冲锋枪这样的二战制式武器作战也是卖点，在本刊先前的前瞻中已经有详细介绍，在此不再赘述。

需要补充的一点是，本作大多数的枪战场面，Vito都会拥有自己的同伴。比如在这个酒馆报复任务中，除了一旁的Joe，还有家族大佬之一的Eddie率领大批人马前来助阵，敌人的数量也相当可观。制作组表示，他们参考了《使命召唤》中惯用的手法，让敌我双方的龙套“演员”相互厮杀，创造战场气氛。难道这预示着《黑手党》的枪战也会出现CoD臭名昭著的“无限刷敌兵”设计？

最后一个有点囧的消息是，有名的《花花公子》杂志花钱赞助了《黑手党Ⅱ》的开发。游戏之余，玩家可以搜集超过50本的同时代PLAYBOY杂志，果然符合时代风貌啊……

头条新闻

■《神鬼传奇》"周年狂欢版"4月20日全面启动



4月20日，《神鬼传奇》"周年狂欢版"正式公测，跨服PK如期而至，在综合考量了等级、装备、个人战绩等综合实力后，全新的跨服PK系统将会让实力最接近的玩家分到同一组别，从而最大限度确保竞技公平性。此外，融入了"海战"元素的超大型300人PvP副本"海皇神殿"以职业搭配和地形设定使PK的策略性得以提升。完美表示，新资料片中极品装备入手难度的降低会淡化"RMB玩家"概念，真正体现"免费网游"真谛，让玩家尽情畅游魔幻世界。

■《完美国际》推出诺基亚限量版手机



完美表示，《完美世界国际版》携手诺基亚及迪信通共同推出"完美国际限量版Nokia手机套装"，并以此为契机展开深度异业合作，在市场宣传、地面推广、营销活动等多方面进行深度资源整合，并在全国范围内进行品牌联合推广，共同开拓市场。据了解，"完美国际限量版Nokia手机套装"共推出Nokia 5800w超值版、Nokia X6-00、Nokia N97mini三款手机，玩家在购买手机同时还将获赠独享装备礼包，包括价值199元或399元独享装备卡一张、珍藏限量版人鱼手办一个、珍藏游戏完整客户端DVD一张、多套珍藏限量版手机主题、珍藏电脑壁纸及游戏主题歌彩铃一套。

■《梦幻诛仙》新版定名"巨龙觉醒"



完美时空正式公布，旗下首款2D回合网游《梦幻诛仙》全新版本定名为"巨龙觉醒"。在即将开启的"巨龙觉醒"中，加入中国古老的"巨龙"元素，神秘的阴阳五行、贯穿始终的觉醒任务和"自由创世""多段位攻击"等诸多创新玩法。

完美时空同时宣布将斥资筹拍《梦幻诛仙》仙侠爱情大片，明星征募活动正在进行，第一阶段票选前三甲分别为张杰、黄晓明、霍建华。完美时空表示正与这三位明星进行紧密接洽，其中张杰对《梦幻诛仙》表示出极大兴趣，有可能成为饰演"南宫烈"的人选。

■《神魔大陆》再次发放邀请码

完美表示，针对专业测试玩家的反馈，多国研发团队修改、调整了《神魔大陆》诸多游戏系统，其中也包括了部分初期游戏内容。鉴于此，研发团队决定再次开启封测资格申请通道，招募新玩家对修改后的初期游戏内容进行测试。

完美表示，所有已获得旗舰测试资格的玩家均自动加入"希望之种"计划。只要这些玩家达到四大培育项目养成标准，即可再次领取激活码，邀请更多朋友加入测试。同时《神魔大陆》将面向所有玩家招募"专业测试团"。

月评

■《神魔大陆》邀你找不同

完美时空首款多国研发网游《神魔大陆》正在封测中。为了自由与和平，克兰蒙多大陆上所有成年人类、精灵、血族、巨人、矮人们都拿起了武器抵御暴风军团的袭击。

当克兰蒙多大陆上的勇士们达到30级就可以拥有一匹自己的坐骑，拥有霸气外形和风驰电掣速度的"深渊摩羯"无疑就是坐骑中的翘楚。

请指出下列两张深渊摩羯图片中有几处不同：





参与方式：

请参加活动的读者在5月30日前将此次活动的答案（指出图片与原画有几处不同即可）发送到邮箱：shenmohd@wanmei.com，邮件题目注明"《大众软件》5月活动"。邮件内容附上您的个人资料（姓名、年龄、职业、地址、邮编等），当月月末我们将会从所有的邮件中抽取获奖玩家。

一等奖：1名

奖品：三星S2系列（320GB）移动硬盘

（相关答案可以登录神魔大陆官方网站shenmo.wanmei.com查找）

梦幻诛仙

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mhzx.wanmei.com/

■北京 猪头空明

《梦幻诛仙》新版“巨龙觉醒”揭秘

《梦幻诛仙》新版“巨龙觉醒”的重点在于“觉醒”。什么是觉醒呢？就是玩家能够在一定的等级提高自己的能力。这个过程是通过任务来实现的，这些任务就叫“觉醒任务”，是《梦幻诛仙》新版“巨龙觉醒”中非常重要的一环。



具体任务内容尚处于高度机密状态，不过经过笔者多方打探得到一个答案，这将是一个错综复杂的系列型任务，而不是简单几下可以搞定完成的，完成任务后便会发现巨大惊喜——能力增强。

在65级、80级、95级的时候可以领取任务，暂时分为这三段任务，可能以后随着游戏发展还将会有更多变化。《梦幻诛仙》里面的任务很多，不过像这种能够提升能力的任务还是第一次出现。

五行

金木水火土，这五行元素大家肯定不会陌生，中国文化中很有代表性的元素。五行相生相克，金克木，木克土，土克水，水可火，火克金；金生水，水生木，木生火，火生土，土生金。

这和《梦幻诛仙》新版“巨龙觉醒”有非常大的关系。五行属性会与人物属性挂钩，这样一来在PK中就有了更多需要考虑的元素，增加了不确定性。

完成觉醒任务后，便会获得五行属性。这些属性和升级获得的属性点一样，玩家可自由分配。比较中庸的方法是加2～3个属性，如果走极端路线可以单纯加其中一个，后一种方法虽然极品，但是风险也较大，万一遇见克制自己属性的敌手，先天上便输给了对方，还好有装备、技能等因素加以平衡，所以也并不会单纯通过属性就决定输赢。

如果自身五行属性克制对方，会根据相克程度获得伤害加成和封印命中率加成，如果对方属性“生”自己属性，那么可获得治疗加成。有些技能会有属性选择，比如说鬼王的3连，可能会有2种不同属性。

装备

新版“巨龙觉醒”不仅是发现了五行，而且对装备也有影响。除去启灵、附魂外，还出现了炼器和镶嵌。

装备炼器是让装备具备镶嵌龙晶能力的过程，“龙晶”则是具有五行属性的东东，再通过镶嵌系统就能将之附在装备上。这两个系统说起来容易，实际操作却挺复杂，比如“龙晶”就有高低等级之分。

除了这两个系统外，当然还有新装备——符文。每个符文带有1个技能，技能也有特定五行属性，装备之后能使用符文技能。每个门派有5个独有符文，只有本门派才能装备。另有6个通用符文，不管哪个门派都能装备。一开始可以装备2个符文，第三个符文据说要有一定的条件，具体是什么还不清楚。

符文技能一般都是主动技能，不断使用符文技能会增加熟练度。符文技能和门派技能不同，它是通过在战斗中使用，才能获得熟练度升级的。符文技能多样化，可以组合出多种多样的战术。



巨龙觉醒和朋友一起体验更多乐趣



感受惊天动地的王者之战



更加酣畅淋漓的战斗体验



帮战中策略配合尤为重要

神鬼传奇

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

■北京 深海

《神鬼传奇》中的“传奇”

网络游戏的迷人之处在于其虚拟性，由无数个真人组成的虚拟社会中，上演的其实就是现实社会中的悲欢离合，只不过在不同背景的游戏中，有着不同的表现形式，这也是网络游戏最大的魅力。《神鬼传奇》的“传奇”二字，正是最好的注脚。

女孩子会期盼白马王子，男孩子会渴望一番事业，尽管老套，但亘古不变，其实说白了，每个人都希望自己的人生与众不同——传奇的人生。作为对现实生活的补充，健康的网络游戏可以圆很多人一个“传奇”梦，毕竟现实有太多客观因素。这里的“传奇”不一定要多威猛、多霸主，能够让自己开心游戏，开心生活，这本就伟大。

今天就找来《神鬼传奇》中的“神域冥月”公会会长，来谈谈他和他的公会在游戏里的“传奇”生活以及对这款作品的优劣评价。

《神鬼传奇》游戏背景

亚瑟诸神之首，众神之王奥丁在虚空世界艾尔萨斯找到了鲁纳斯的智慧和三件创世神器，他和亚瑟诸神一起用神器创造了世界莫提尼亚。奥丁从鲁纳斯的智慧中掌握了生命的真谛，为了追求秩序的平衡，世界莫提尼亚上诞生了两个对立而平衡的种族阵营：半神，精灵，人类和亡灵生物，魔兽，三大巨人族。由于对邪恶力量的过分放任，秩序所倡导的平衡被打破，火焰之神洛基率领着他创造的邪恶生物向亚瑟神国发动了“诸神的黄昏”，这是为了毁灭整个世界莫提尼亚而进行的众神之战。众神之战导致了亚瑟神国的灭亡，亚瑟诸神几乎死伤殆尽，世界莫提尼亚从此陷入了动荡和战乱之中。



神域冥月会长：“神域冥月”公会成立于2006年，意指屹立在神之领域的冥界紫月，寓意无论身处顺境逆境，我们始终怀着一颗赤子之心，微笑面对一切困难，有信心、有决心、有毅力、有勇气。“神域冥月”公会的宗旨是：尊重自己，尊重他人，愉快游戏，快乐生活

从公会角度看，为何选择《神鬼传奇》进驻？目前有多少会员进驻？会员对游戏的态度如何？

神域冥月会长：其实当初选择《神鬼传奇》，并不是抱着全公会入驻的目的，只是陪夫人来娱乐放松的。没告诉公会成员，也没成立公会的想法。但随着游戏玩下来，越来越被吸引，公会其他朋友知道后，也纷纷过来，就这样人越来越多，我们才在这款游戏里成立了公会，目前本公会已有155人，每个星期都定时清理不在线不做任务的人，并注入新鲜血液。大部分会员都是本着愉快游戏快乐生活的积极态度来对待游戏。

根据游戏体验，你认为《神鬼传奇》这款作品素质如何？对公会要求与其它游戏相比有什么不同？哪些设定给你的印象比较深？

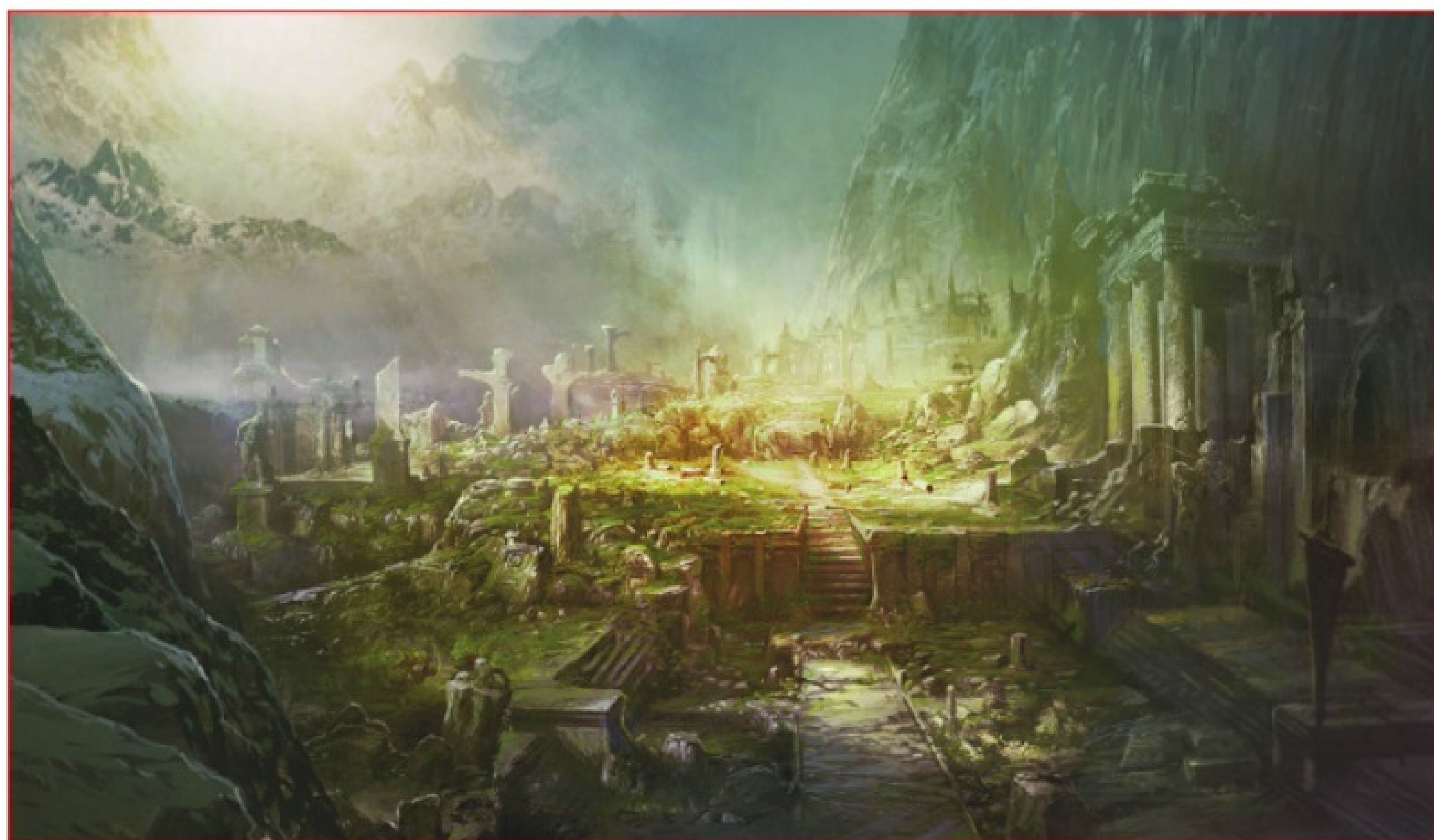
神域冥月会长：《神鬼传奇》是一个以亚瑟诸神之首众神之王奥丁和诸神一起创造的世界莫提尼亚为背景的魔幻世界。在这个动乱的世纪中。玩家扮演的肩负拯救世界复活奥丁“伟大使命”重任的英雄，在游戏中挑战一个又一个强大的Boss，小小满足了下广大玩家的穿越勇者的梦想。

对于《神鬼传奇》对公会的要求对比其他游戏来说，它的创建要求很低，只需要30万游戏币和不高的等级就可以创建。但是对公会有两个要求，一个是维持公会的运转资金充沛，二是公会人数要求。维持公会运转的资金不足就会造成公会失去公会技能加成，人数不足公会被自动解散。最具吸引力的非“公会技能”莫属，随着公会等级提升，公会成员就会有更强大的公会Buff，这是目前大多数网游都不具备的特点。









《神鬼传奇》的"神格"是其主要特色之一，你认为《神鬼传奇》是否真正将这一特点发挥出来？会不会有噱头之嫌？你对这一设定有何体验？

神域冥月会长：现在游戏中"神格"的作用就是升级第三套灵魂装以及对其加强，另外成神后有神位称号及其光环。以游戏背景来说，神格系统做的相当成功。没有噱头之嫌，游戏中神位越高，灵魂装强化等级越高，人物体型就越大。神位和装备的结合，大大加强了游戏的可玩性。

你认为《神鬼传奇》与目前同类MMORPG最大的区别在哪里？能否介绍一下印象深刻的游戏事件？

神域冥月会长：装备表现与其它游戏完全不同，都带有动画效果，很真实。引用我夫人的话就是"真的会动耶"。 聊天系统里面有很Q的表情，给游戏添加了一点可爱的色彩。这个游戏的聊天表情做的很有趣，我们公会聊天经常在表情上做文章，为游戏过程也增添了一个小小的乐趣。召唤兽是这里的一大特色，宠物基本上只要你在外面看得到的怪物，就可以抓的到，包括Boss，这个是大部分游戏都没有提供的，所以招惹了不少漂亮MM的关注。

你认为在《神鬼传奇》中，玩家加入公会后，会获得哪些不同的游戏体验？这些体验在《神鬼传奇》的游戏性上能占据多大比例？

神域冥月会长：玩家加入公会的理由无非就想有 "家"，可以肆意聊天、挑战副本、同生共死。《神鬼传奇》这个游戏是倡导团队合作的游戏，从组队、副本、PK来看，拥有团队才是王道，加入公会是必经之路。

"神谕"几乎是所有玩家都希望得到的，但现实是不可能人人都能得到，作为公会管理者，在这一问题上如何处理？如何有计划取得"神谕"？如何维持？

神域冥月会长："神谕"套装是游戏中最好的首饰，对于人物属性的提升有决定性的作用。所有"神谕"首饰我们会根据公会贡献大小，依次派发给公会成员。有时也会进行拍卖，把赚来的钱分给参与活动的成员。当然，在游戏中，公会是不能永远强大下去的，获得"神谕"只是一个结果。

从目前游戏体验来看，你认为神鬼的PvE和PvP哪块是重点？目前你更希望公会里哪些职业多些？会不会有目的地培养一些职业？

神域冥月会长：目前来说，PvP是大家展现自身强大和切磋交流的所在，PvE是团队活动和娱乐获取装备的地点，如果一定要挑个重点其实很难，喜欢什么的都有。

我们公会没有职业歧视的问题，职业重在搭配，因为我觉得并不是某个职业多就可以让公会强大的。关于职业培养，我们公会近期培养计划放在骑士身上，目的嘛……公会机密，这里就不透露啦。





降龙之剑

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://xlzj.wanmei.com

■北京 竹子

《降龙之剑》夫妻系统介绍

夫妻系统是《降龙之剑》社交系统中的一项重要玩法。夫妻系统能够让扮演异性角色的玩家在游戏里结成更为亲密的关系，同时还伴随着独特的称号、任务系统，给互有好感的异性玩家提供了更多的游戏乐趣。下面就来详细介绍一下这个在网游中越来越重要的系统。

侠骨还需柔情配

《降龙之剑》作为一款主打战争元素的网络游戏，随处可见激动人心的战争场面。但是在提供大量战斗内容的同时，《降龙之剑》也没有忘记增强游戏的生活元素。在《降龙之剑》中，通过帮会系统、组队任务、副本战斗、战场系统等多种游戏系统，给玩家们提供了大量互相交流、配合的机会。强调战争元素的游戏模式决定了，在《降龙之剑》中，玩家之间的合作非常重要，如果能够在游戏里拥有亲密的异性朋友，那么玩家在游戏中会有很多机会和异性同伴一起娱乐。玩家的游戏过程会变得更加有趣。

为了增加玩家之间的互动，《降龙之剑》制作了庞大的社交系统。玩家之间不仅可以成为师徒、朋友，异性之间还可以结为夫妻。结婚以后的玩家，能够以夫妻的身份一起闯荡江湖，玩家的游戏之旅有了一位更为亲密的伙伴。在领略战争乐趣的同时，玩家在游戏中还可以感受到一份柔情蜜意。

降龙何处无芳草

在《降龙之剑》里，只要你肯多花时间钻研游戏，找到异性知己并不是什么难事。《降龙之剑》精美的游戏画面和简便的操作，吸引了不少女性玩家。多种多样的组队战斗模式给玩家们带来了很多互相交流的机会。为了能更有效率的升级、加强团队战斗的能力，《降龙之剑》中的玩家们都很喜欢和别人组队合作，很多玩家也愿意找到稳定的组队同伴。因此，只要您是一名资深的《降龙之剑》玩家，很容易就可以找到和自己脾气相投的游戏伙伴。

最容易和异性互动的场合是家族。《降龙之剑》拥有非常丰富的家族互动系统，家族成员们为了家族的成长，需要共同完成很多家族任务。并且每一个家族都有属于自己的家族营寨，方便同家族的伙伴举办活动。此外，《降龙之剑》的家族系统中还加入了目前非常受欢迎的偷菜小游戏。您在征战之余，可以有一块属于自己的菜地。偷菜小游戏非常适合男女玩家进行互动，给帮会之间的伙伴增加了不少话题，男女玩家更容易互相了解了。

结婚方式快捷便利

当两名异性角色情投意合时，就可以在游戏里结婚了。结婚双方的等级必须都高于80级。对于《降龙之剑》玩家来说，80级算是一个标志级别。达到80级的玩家在游戏中应该有了一段比较长的游戏时间，对《降龙之剑》的基础设定都已经很熟悉，可以算是《降龙之剑》的老玩家了。按照玩家投入的精力来看，80级的玩家对游戏有一定的忠实度，不会轻易放弃游戏不玩，用来作为结婚的等级限制比较合理。

结婚的过程非常简单，符合《降龙之剑》一贯简单易用的设计原则。只要是愿意成为夫妻的玩家，不需要经过繁琐的手续，就能立刻结为夫妇。当然，对于玩家来说，是否选择结婚还是应该谨慎考虑。虽然只是在虚拟的游戏里，但是人与人之间的感情却不是虚拟的。《降龙之剑》的结婚系统给玩家的并不是一个简单的称号，而是要玩家之间缔结一份特殊的关系。只有当你认真对待这份关系的时候，你才能真正体验到男女之间长相厮守的乐趣。如果你抱着满不在乎的心理，那不仅愧对了对你倾注心力的伴侣，也会让你错过人生中很多精彩的风景。

婚后生活丰富多彩

当两名玩家结婚以后，他们就形成了牢固的婚姻关系，其他异性都无法破坏他们之间的社会关系。并且游戏系统还会给结为夫妻的玩家一些特殊的奖励。玩家们会得到头衔、技能等结婚玩家特有的游戏元素。未来，《降龙之剑》还会推出专属于夫妻的任务、装备，让获得了婚姻关系的玩家能够有更多展现自己个性的地方。



传递感情要看“心”



幸福的烟花



正如NPC所说，择日不如撞日



一人的世界终归有些寂寞

当然，对于互相倾心的玩家们来说，这些虚拟的游戏元素的价值远比不上两个玩家之间的真情交流。结婚系统可以帮助两名互有好感的玩家公开表达自己的情感，让玩家之间的关系更加紧密。在拥有了结婚头衔之后，其他的异性玩家就更难以破坏情侣之间的关系，维系在虚拟空间的感情变得更加牢固。在结婚以后，结婚双方自然能有更多的机会在游戏中相伴，在游戏里除了冲级打装备之外，还多了一份来自身边的温暖。

聚散离合方便自由

不得不说的是，《降龙之剑》里也提供了离婚系统。觉得无法再维持婚姻关系的玩家，可以找到指定的NPC进行协议离婚。协议离婚非常方便，保证玩家可以按照自己的想法控制角色在游戏里的社交系统。如果一方想要离婚，另一方不想，那么玩家也可以采取强制离婚，只要交纳一定的费用就可以了。这个办法对于结婚双方，有一方长期不上线的情况非常管用。

因而，玩家不用担心《降龙之剑》的结婚系统会给玩家带来额外的负担。玩家在《降龙之剑》中可以随意调配自己的社会关系，为自己营造一个量身打做的人际关系网。人际关系网能够根据玩家身边环境的改变而变化，随时符合玩家的需要。在《降龙之剑》里，您可以通过这种方法订制自己的游戏环境，调整社会关系，让游戏过程更加舒心。

聊天频道演绎情感剧场

在加入了结婚系统以后，《降龙之剑》的游戏世界变得更加真实，聊天频道变得更加热闹了。在夫妻系统的帮助下，玩家们更热衷于人际交互，不仅喜欢从游戏系统上获得乐趣，也喜欢从虚拟社交中体验游戏的魅力。随着结婚系统的流行，游戏的聊天频道也变得越来越热闹起来。很多玩家通过聊天频道，表达自己的内心情感，让自己的感情故事被游戏中的玩家们共同见证。也有些玩家之间的感情矛盾在聊天频道中暴露出来。其他玩家们或者劝说调停，或者旁观议论，也给游戏增加了不少趣味。

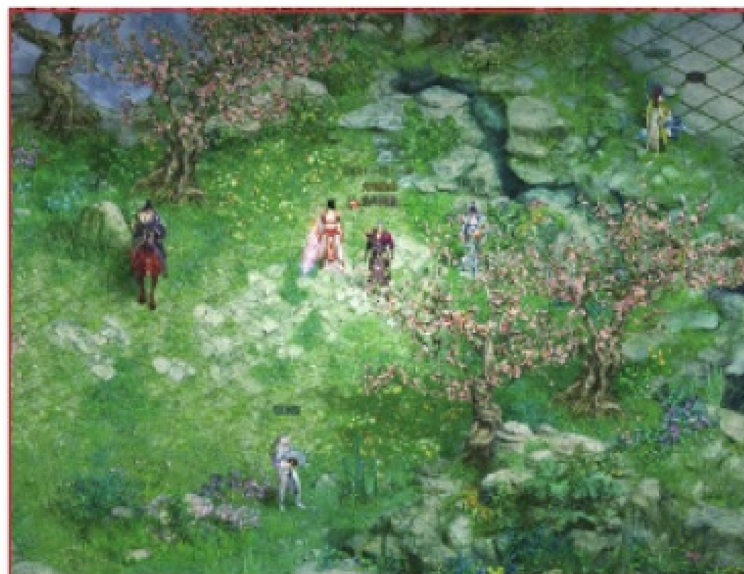
一款有中国特色的网络游戏中，能否建立一个适合国内玩家需要的虚拟社会是很重要的成功标准。不同于国外的网络游戏，中国的网络游戏玩家对于游戏有很强烈的社交需要。《降龙之剑》通过结婚系统等社交元素，强化了玩家在游戏中的交互体验，让玩家在游戏中更好的建设虚拟世界。也提高了游戏聊天频道的内容价值，让全体游戏玩家，都可以通过聊天频道中的趣味聊天获得更多的游戏乐趣，更便于玩家虚拟社会的形成。

婚姻系统改变游戏结构

一款好的网络游戏不仅需要丰富多彩的战斗内容，也需要给玩家营造方便的社交系统。《降龙之剑》一方面为玩家提供了庞大的战争系统，另一方面还为玩家建立了拥有多种互动交友模式的虚拟社会。在《降龙之剑》里，玩家能够拥有多重身份，和不同的伙伴结成各种关系，方便玩家融入到游戏建立的虚拟社会中。

《降龙之剑》的婚姻系统让游戏的社交系统变得更加丰富实用。在网络游戏里找到异性知己是很多网络游戏玩家梦寐以求的事情。《降龙之剑》的婚姻系统为玩家们和异性朋友获取进一步的关系提供了方便的条件。也让《降龙之剑》的游戏世界变得更加生动了。虚拟结婚成为《降龙之剑》异性玩家达成某种关系的标志，为游戏的社会体系划分出了更多的层次。《降龙之剑》增加了玩家的游戏身份，为玩家们寻找到更多可以选择的社交形式，对于增强游戏可玩性起到了很大的作用。

《降龙之剑》婚姻系统的上线，说明了《降龙之剑》不止注重游戏的战斗系统，也注意社交交互系统的建设。随着《降龙之剑》资料片的上市，玩家们不仅可以玩到全新的战场、战争副本，也可以体验到更多的生活休闲内容。《降龙之剑》从多个方面同时强化游戏元素，营造了全面立体的多层游戏体验。喜欢战斗的玩家可以体验到《降龙之剑》宏大的战争模式玩法，喜欢休闲的玩家可以利用《降龙之剑》的社交系统享受到虚拟世界玩家互动的乐趣。特别是《降龙之剑》的结婚系统为游戏增添了更多的感情互动，让玩家们在体验战争激情的时候，不要忘记了还有值得珍惜的一份感情，在和游戏一起陪伴着你。


与爱人一起游戏，处处都是风景


来给爱人买个小礼物吧！


比武招亲这个桥段经久不衰

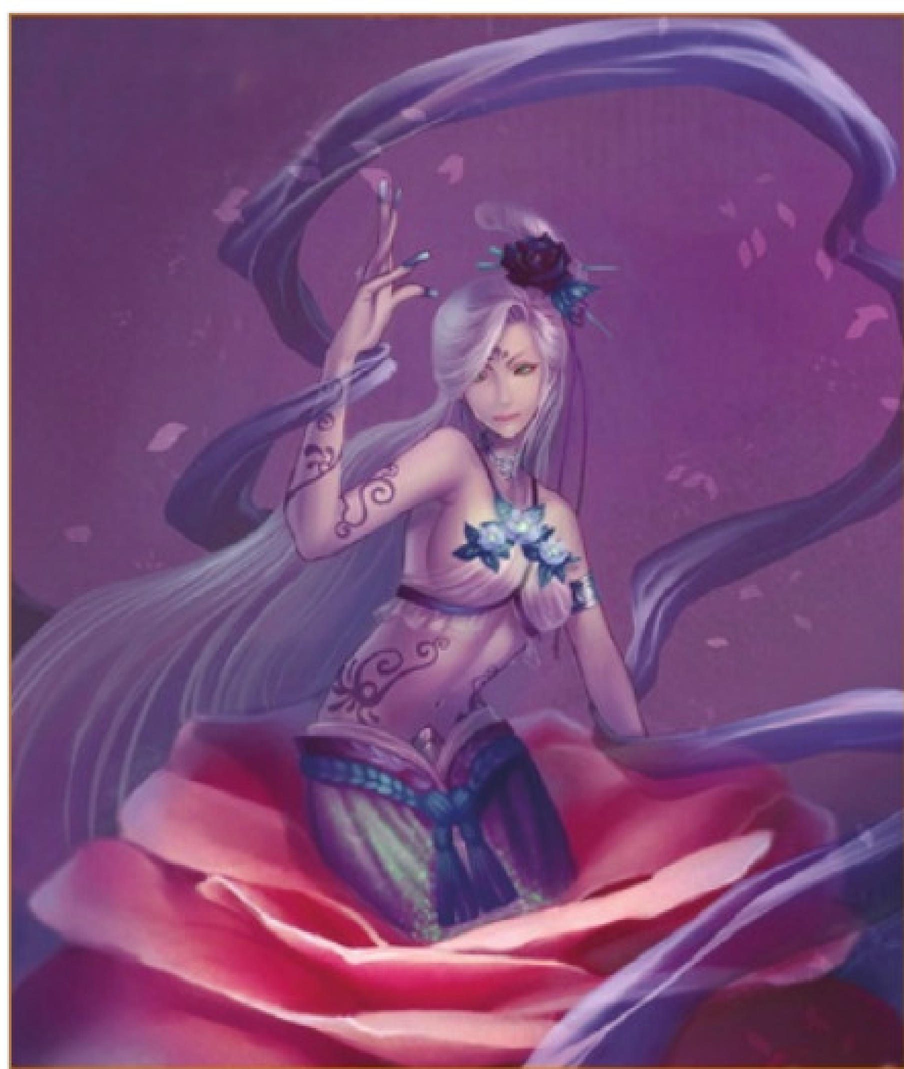

下棋是一种很好的沟通方式


雨荷、湖畔，记忆便是这样制造


“搭讪”这种事，没什么不好意思的

头条新闻

■《神仙传》签约音乐工作室月之门



国内音乐制作团队月之门音乐工作室签约第九城市，正式加盟第九城市《神仙传》，负责制作《神仙传》中的场景音乐以及后期音效等。月之门音乐总监明桦表示："《神仙传》的音乐力求以一种全新的姿态创作出最地道，最磅礴的史诗音乐。元素包含了各类弹拨乐、打击乐、弓弦乐器。与此同时交响乐也会在《神仙传》音乐中担当重要角色。"

月之门曾为《剑侠情缘网络版3》《封神榜2》《开心》等游戏制作音乐，是目前国内最专业的游戏音乐制作室之一，集游戏音乐创作、数码音乐制作、器乐录制、后期合成于一体，在过去的几年时间里，已为国内六十部游戏及相关行业创作了大量游戏背景、片头CG和宣传广告音乐，风格涵盖古典武侠、上古神幻、西方魔幻、休闲益智、近代民族等类别。截至2008年，已累计创作的游戏音乐超过600首。

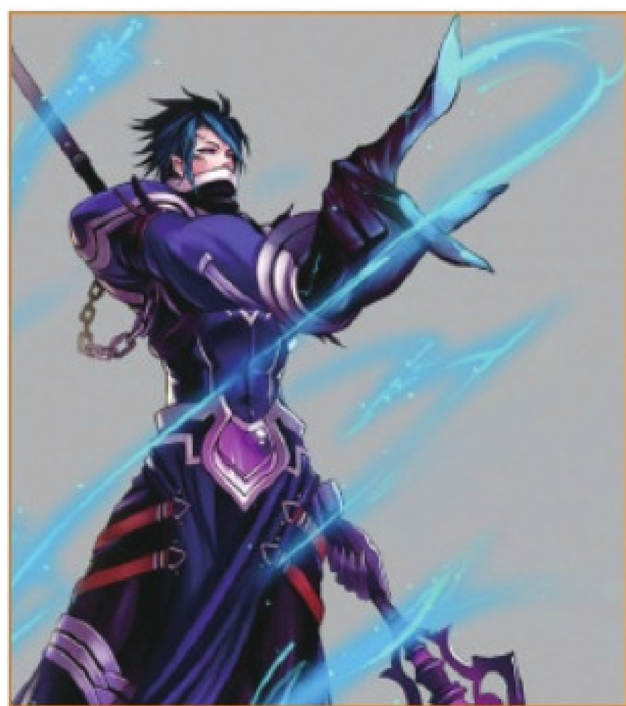
■《EA SPORTS FIFA Online 2》绿茵双雄版登场

4月7日，《EA SPORTS FIFA Online 2》绿茵双雄版上线，更新众多游戏内容，包括2v2模式、休闲对战模式、荣誉大厅、传奇球员的更新以及全新的游戏道具。

2v2模式是一种2个玩家组成一队，与对手（另两个玩家）对抗，通过默契的配合和娴熟的技术才可以战胜对手的模式。休闲对战模式是通过迷你游戏取得球员状态，体力，能力值等奖励，然后跟对方进行虚拟自动比赛来分胜负的休闲比赛。荣誉点（GP）是在游戏中获得比赛的胜利后可以得到的奖励点数，在巡回赛和战队比赛中获胜的话可以得到更多的荣誉点。同时，荣誉点数更可以用来在荣誉大厅内购买各种道具。传奇巨星更新了4位传奇巨星：莱昂纳多，法切蒂，哈吉，加斯科因。



■《名将三国》首部资料篇将推出



《名将三国》第一部资料片即将与玩家见面，全新职业"玄武"将在本次资料片中更新。

资料篇推出军团系统，军团由家族联合在一起组成，每个军团都有属于自己的军团壁垒和军团技能。玩家可以进行军团壁垒的建设，军团专署技能的研发，为军团战准备。矿山地图同时全面开放，提供军团建设需要的大量资源。此为还有自由PK、坐骑系统和全新宝石系统。

月评

■我们爱音乐

忘了是谁说过，不懂音乐的人就是不懂生活……这句话到底对不对我也不知道，不过音乐的魅力却可以肯定。

记得有次和朋友聊天，我说虽然很多动画不如原版漫画好看，但我还是喜欢看动画，因为有音乐啊、配音什么的，朋友说，你可以看漫画的时候自己配乐啊！虽然不是每个人都有我朋友这种配乐的雅趣，但确能说明音乐的作用。就好像很多煽情电影一样，如果没有音乐只有画面，观众不一定会怎样，但音乐一起，气氛一烘托，八成你就得四处找纸巾了。

前一阵我在网上看《战神3》视频，有这么一段场景，为了不剧透我就不具体说了，主人公被敌人不停侮辱，随着主人公表情的变化，背景乐也开始变化，你一下就能感觉到主人公那种怒气满槽的状态，不由自主地便"燃"了！

广告业有一个名词叫做"富媒体"，简单说就是咱们现在经常能看到的多以Flash形式表现出来的广告，有文字、有音乐、有动画，效果确实比单个拿出来要强。而游戏其实就是一种"富媒体"，尤其是网络游戏，更具备"媒体"属性，所以游戏的配乐对游戏体验有着十分积极的作用。不然也不会有那么多玩家在缅怀曾经喜爱的游戏时，会经常传播游戏OST了，且都表示一听到某首曲子，便想到了当年的时光。

其实现在的网游也都挺注意配乐的，说人家没花心思有点冤枉人家，不过似乎能给人留下深刻印象的并不多，也许真的不够优秀？也可能是我只能生活在回忆里？不管怎么说，如果你能感受到音乐的美妙，就是一件幸福的事。P



享受音乐吧！

三国群英传2 Online

●制作：宇峻奥汀 ●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://sg2.the9.com

■上海 求桃

公会看《三国群英传2 Online》

“三国”题材到底为什么经久不衰，这个问题实在难以说清，充满人格魅力的各色人物、让人击节赞赏的经典战役、荡气回肠的兄弟情义、老谋深算的连环巧计，你能在这里找到太多引人遐思的元素，而这份魅力的核心，就是“战斗”。没有战斗，也就不会有“三足鼎立”之势，也就不会有“三国”时代以及它包含的一切。

《三国群英传》系列是我们十分熟悉的三国题材作品，单机版出到7代，之后又做了网络版1代，今次终于再次推出了网络版2代。与之前系列不同，《三国群英传2Online》已经完全3D化，从外表上，你在这里看不到之前单机版和1代网络版丝毫影子，但是从内里上，又能感觉到丝丝熟悉的“群英传”之感。

如开头所说，《三国群英传2Online》的游戏核心就是RvR，所以今次请来两个游戏中风头正劲的公会相关负责人，来一起谈谈《三国群英传2Online》到底是款怎样的作品。

采访对象：FRY公会三国类游戏负责人“死命的挖”； FFD公会会长“剑心”



1 从公会角度看，为何选择《三国群英传2Online》进驻？目前有多少会员进驻游戏？会员对游戏的态度如何？

死命的挖： 去年年底，我从QQ群里得知到2010年初本作品将会在国内开启技术测试，在前期至合F的官网收集资料，并详细研究了国战、战场系统之后，在公会内部正式提出进驻《三国群英传2Online》的一个提议，经过会长及其他官员的研究，大家一致认为，本作品很适合公会的发展。由于本公会选择游戏比较慎重，此次“群英会”阶段仅有十五人进驻，全部为5年以上会龄的老成员，在对游戏进行了详细的体验及分析后，封测阶段计有50余人参与，内测发展至今已有老会员70余人，新进会员140余人，共计200多人参与了本次内测，预计公测开始之后这一数字还会增加。绝大多数会员对于本游戏的评价是较高的，特别是针对游戏内种种与集体运作相挂钩的内容。

剑心： 《三国群英传2》是一款适合团队进驻，体现团队精神的游戏，把公会的荣誉感、团队的默契挥洒得淋漓尽致。目前FFD公会网通电信双线进驻，人数在350左右。由于很多玩家来自《三国群英传1》以及台服《三国群英传2online》，所以对此游戏比较了解，对国战游戏性等方面基本满意。

2 根据游戏体验，你认为《三国群英传2Online》这款作品素质如何？与之前的单机版有哪些联系？

死命的挖： 严格来说，个人对本作素质评价不低，如果满分100分，至少也在85分以上，当然，所有的评价标准均建立在适合公会发展与否这一大前提之下。要说与单机版的联系，首先是人物模块，始终能看得到单机版的影子。其次是坐骑系统，跟单机的挂钩也是相当的紧密。最后，全地图无缝式连接，很多地方免去了读图的烦恼，这一点跟单机游戏较为相似。综合各方面来说，称得上是一次成功的网络化。



剑心： 《三国群英传2Online》充分展示了三国时期变幻莫测的战争场面，除继承单机版华丽的武将技和强大的必杀技外，还增加了士兵养成模式，让玩家在游戏里培养自己喜欢的兵种，增加了趣味性，同时改进了单机版的攻城武器系统，开发了古代大量的攻器器具，如神鸢车、投石机、神威炮等，刻画出浩大的攻城画面，据说后期还有更多的武将、历史副本推出。



3 作为管理者，你认为《三国群英传2Online》对公会的要求与其它游戏相比有什么不同？哪些设定给你的印象比较深？

死命的挖： 《三国群英传2Online》对公会的要求是比较高的，与其他游戏相比，首先一个较大的区分就是军团等级的提升是需要全体成员的共同努力，一起去解每日的军团任务，得到军团威望，军团威望达到一定等级之后才能进行军团升级，而不是说单单有资金就能无限制的升级军团，可以说对公会内部各会员的执行力提出了极高的要求，这个设定给我的印象是最为深刻的。其次，国战期间所提出的“军事器械”概念，军事器械在国战当中始终能发挥出巨大的威力，然而一旦产生损耗，又不能单靠个人来进行修复，这个概念完全可以说是为公会而量身定做的，而且这一概念在国内这么多网络游戏当中是领先的。最后，个人比较期待的就是在台服版本即将开放的生产制造系统。

剑心： 在《三国群英传2online》中，我们要求管理层的同学熟悉三国时期的历史背景，熟悉历史武将，了解历史事件和战役，为以后的史实副本和历史战役打下基础。《三国群英传2online》对公会的要求相对市面上大多游戏来得要高，不仅要求会员的素质，对管理的素质、指挥都是不小的挑战。给我印象最深刻的设定，还是“打王”系统。大多数玩家已经习惯了一个小队或一个团队面对单一Bpss的情况，但《三国群英传2online》中王的设计，不仅要求一个势力团结，更要求游戏内三方的合力。

4

《三国群英传2Online》中RvR是游戏核心，你认为目前游戏是否真正将这一特点发挥出来？你对目前游戏气氛有何看法？能否带来“三国”感？在实际战斗中，策略和人海，到底孰重孰轻？

死命的挖：就目前来看，官方开放的活动当中至少有3个游戏系统能将本作品的核心发挥出来。一是每日活动中的灵药系统，这个活动可以说是有组织进行PvP的一个活动，而且事前的计划对于活动的奖励具有直接的影响。第二点同样是每日活动中的曲阳战场，在这个活动中，就算是同一势力内的角色都会被随机打乱安排到交战的双方里去，战场的积分还能在游戏内换区到一些珍稀的游戏道具。第三当然就是游戏的重中之重——国战了，说它是整款游戏的灵魂也不为过，由于涉及到的内容较多，这里就不做详细介绍。这三个活动外加日常当中野外做任务时说发生的PvP，就构筑成了整个作品的PvP观。目前游戏毕竟还在内测，PvP气氛在小部分地方尚未完全铺开，就已经体现出PvP价值的部分PvP内容来看，很大程度上能还原出三国混战的局面，带来了很强的“三国感”。在实际战斗中，个人认为策略和人海是相辅相成的，没有一定的人员基数，再好的策略也没有实际执行者；而没有战前策略的制订，实际战斗当中非常容易发生混乱的局面而导致战斗的失利，因此，策略和人海的问题，仁者见仁能智者见智。

剑心：我想PvP是目前所有网络游戏里争议最大的一个问题。内测版本不仅有每星期4小时的国战大型PK和曲阳战场的小型PK，并且开放全地图PK（城池据点港口除外），吸引了不少爱好PK的玩家，可以说战争无处不在。



要想在PK中强大，就要求积极升级，参与公会打宝活动，增强自身实力。不喜欢野外PK的玩家可以在系统的PvE地图安心升级，挑战Boss，照样可以享受开心的游戏过程。实际战斗中，我感觉策略重于人海，为什么这样说呢？《三国群英传2online》这款作品的战争模式不局限与一城一池的PK，全地图众多的城池据点和港口，只要不是我方占领，国战时都可以随意攻击，人少无所谓，运用好军团旗，打游击战，使敌军主力疲于奔命，在运动中消灭敌人。可以这样说，只要策略运用得当，50人可以发挥100人的力量。

5

能否介绍一次你印象深刻的战役？



死命的挖：那是封测时第三次国战，在经历过封测第一、第二次国战的失利之后，我们公会所属势力——吴国内全体公会的负责人进行了一次长达3个多小时的交流及总结会议，在经过各种抱怨、埋怨之后，渐渐摒弃前嫌，大家同意携起手来为吴国的强盛作出努力，并且针对第三次国战的战略战术进行了讨论，实际战斗中，三军用命，各公会、军团严格按照战前制订的战略方针进行运作，通过努力，从第三次国战开始，打开了封测吴国通向胜利的大门。

剑心：为大家介绍下《三国群英传2online》内测时的第一次国战。4月3日20时国战开始，公会旗下的战梦、战烽军团，于东郡港出蒙冲战舰两艘，在巨野关下水域截击蜀国水军。在这里不得不提下蜀国《号令天下》军团，此军团海盗战法十分优秀，是网通区蜀国屈指可数大型公会。但是自封测第一次国战后，蜀国全国上下推崇水战之极，路上人员稀少，而海上海贼肆虐，此军团团长更是熟知“敌进我退，敌驻我扰，敌疲我打，敌退我追”的十六字秘诀，依靠此战术，蜀国曾在万里江山一点绿的情况下光荣复国。所以本此战役一开始，我们便针对蜀国战术出船拦截。未想到，这次蜀国一反常态，全部缩回路上防守，所以国战开始后我军海上未遇敌，只得挥师前往“下邳港”。

来看路战，可谓大起大落。战梦、战魂、战烽路战成员，于“武原”与“小沛”节节抗击蜀国陆地部队，但是由于版本更新加入军团旗帜，导致一只蜀国部队渗透进我大魏后方，从后方对魏国城池进行骚扰，使得后方空虚，战线吃紧。于是我下令军团弃守“武原”与“小沛”，一部分成员回国防守，一部分成员于“巨野”截击蜀国军团。

再来说魏国其余联军的战事，国战开始后于“谯”出发，直线攻打吴国领地，吴国一度灭国，联军最远曾攻打下“寿春”，但是在蜀国的截击与吴国的反扑下，联军无功而返。随后联军再次组织进攻，稳扎稳打，战局锁定在“石亭”附近，直到国战结束，吴国灭国。

6

你认为在《三国群英传2Online》中，玩家加入公会后，会获得哪些不同的游戏体验？

死命的挖：玩家在加入公会后，能够获得多种新的游戏体验，诸如：练级速度平衡化，公会一些善于练级的职业可以带着一些不擅长练级的职业一起练，均分经验；击杀Boss简单化，人多就是力量，不用再单枪匹马吃很多的药就能够轻松击杀；国战PK集体化，加入公会后能够参加整个公会甚至整个国家的集体行动，让自己更能融入本方势力，同时能够体验到本游戏的精髓——国战。由于游戏的精髓就在于国战，因此这些体验能够在游戏性上占据绝对的比例。



剑心：一个人玩游戏，不如去玩单机版，毕竟网络游戏的最大乐趣体现在玩家互动上。加入公会，与兄弟并肩战斗，开心时有人分享你的快乐，苦恼时有人稀释你的忧愁。举个简单的例子：游戏中你要去拿开髅髗的驾照，NPC会要一些材料，如果是一个人的话，这些材料要很久才能凑齐，如果加入公会，会里的朋友每人出几个给你，很快就可以拿到驾照。当一个公会集体去攻占一座城池、攻陷一个据点，或者对抗一个强大Boss时，那种集体的力量、共同作战的快感，是散人玩家享受不到的。

7

"胜利"几乎是所有玩家都希望得到的，所以这就意味着"强大代表一切"，作为管理者，在这一问题上如何处理？希望公会在《三国群英传2Online》里成为怎样的公会？会如何操作？

死命的挖： 过于详细的内容由于涉及到公会内部管理的问题，恐怕没有办法说太多。总的来说，第一是要注重会内成员的利益分配问题，给相信我们的朋友们创建一个快乐的游戏环境，第二是要注重外交，与同势力及非同势力内所有公会、军团的关系，尽可能地做好，第三是培养优秀的战场指挥，毕竟游戏的精髓是国战，而国战成败与否很大程度建立在是否拥有一个合适的战前战略及优秀的战时指挥，两者缺一不可。我们希望的是能给广大游戏玩家一个快乐、和谐的游戏氛围，成为本作品当中最具人情味、最具凝聚力的公会之一，具体的操作请恕在下卖个关子，大家加入我们之后就会知道。



剑心： 如题所说，胜利几乎是所有玩家都希望得到的，公会也不例外。如何才能成为强大的公会？结合本公会实际情况简单谈谈我的想法。

一、一个好公会首先需要足够的人气，好的游戏作品也是一样。即使你是再好的会长，公会人气不足，成员不够，那么在以后的游戏竞争和国战中只能望城兴叹了。目前我们公会电信网通双线入驻大概350人左右，上线率在80%左右，基本上可以应付游戏内出现的突发事件（突发性PK 、Boss战等），但是我们还没有满足，近期公会的重点工作还是放在招新上，带领新会员尽快熟悉游戏环境，为后续的游戏公测做准备。



二、用心管理公会，分为以下几方面。

1、公开公平的管理团队。公会聚集了强大的人气，并且有了优秀的会长和一大批精兵猛将，这时候你就需要一个高效的管理团队来为广大的会员营造一个公平合理的公会环境，公开分配城池的税收和打Boss战利品，公正处理会员间的纠纷。

2、分化你的权利，合理利用游戏的管理设定。本公会在游戏中充分利用公会的会阶设定，由广大会员投票选出2个比较有威望的管理做副会长，培养一大批合格的干部群，带领大家开心的享受游戏带给我们的乐趣。



3、公会活动，连接会员的纽带。一个蓬勃发展的公会离不开正常的公会活动，游戏中广大的会员经常单独做任务、升级、打小Boss也是一个团队6个人，很少有很多会员一起玩，这时候就要组织一些公会活动来增加会员的公会荣誉感。比如说公会组织会员杀世界Boss张角，经过广大会员奋战，在张角倒下那一刻，是不是很有成就感呢？这样既锻炼了大家的团队合作能力，又提高了玩家凝聚力，还能得到不少装备和技能书，何乐而不为呢？

三、公会的王者——团结和互助。公会的强大靠什么？会员的团结。团结靠什么体现出来？友好的互助。一个人的强大，不算强大，只有一个公会的强大才叫强大。等级高的会员多带带等级低的，装备好的会员多帮帮装备差的，老手带新手，新手带菜鸟，形成一种良性循环，使广大的会员对公会有一种家的感觉。只要你真诚对待身边每个兄弟、每个朋友，公会才能持续健康发展。

8



从目前游戏体验来看，你认为《三国群英传2Online》的职业平衡性如何？在RvR中是否会出现鸡肋职业？是否会以公会角度，有目的地培养一些职业？

死命的挖： 没有最强的职业，只有最强的玩家，在游戏中各种职业都有用武之地，尤其是在国战与PK相结合的情况下，某些不擅长单人PK的职业成了国战时战术发挥必不可少的元素。公会角度来看，会适当培养一些治疗以及坦克职业。

剑心： 这款作品的职业平衡是一大亮点，每个职业都有4种成长方向，且自由天赋配点，玩家有很大发挥空间。现在的游戏更加注重团队作用，一种职业再强大，也单挑不了Boss，更不要说国战。这里需要的是团队，而不是一两个牛人。从公会角度看，目前需要培养高防高血的肉盾型武士，暴法术士和强精策士，因为我们准备对抗战神吕布一样的超强Boss。P

头条新闻

■历史策略网游《梦想帝王》开放测试



《梦想帝王》是多益网络最新开发的历史策略网游，多益表示，它打破了时空界限，将秦、汉、晋、隋、唐、宋、元、明、清古代九大朝代架空于一个乱世之中，呈现九朝争霸的新格局。在游戏中，玩家将从一座孤城起家，先是建设城池，再到招兵买马，等到羽翼丰满之后，玩家便可以率领铁血之师直扑王都，成就一番霸业。安得猛士兮守四方，《梦想帝王》还为大家搜罗了九个朝代的历史精英，共计324位名将名臣，其中不乏诸葛亮、赵云、白起、岳飞等千古名宿。正所谓“爱江山更爱美人”，《梦想帝王》里也有万种风情等着你，特有的贤内助系统造化出西施、妲已、貂蝉、陈圆圆等无数天仙美人，玩家可以迎娶多位名媛作为贤内助，协助自已完成霸业之路。《梦想帝王》拥有不足17M的超小型客户端，下载只需5分钟。

■《梦想世界》新版本“跨服竞技”深受欢迎



多益表示，跨服竞技，光看名字就觉得是精英们才能享受的待遇，而在《梦想世界》里，跨服竞技却成了全民齐参与的普通玩法，且深受广大玩家的欢迎。每天一两场的切磋较量已成为大家的家常便饭，每次都是不同服务器的对手，每次都有着不一样的感觉。以武会友，无论你是喜欢单人PK，还是喜欢团队作战，在《梦想世界》跨服竞技场上都能得到满足，享受屡战屡胜、不可一世的感觉，体验从江湖小虾米到顶级高手的历程，只要你喜欢PK，只要你勇敢迎战，你也可以成为英雄。

多益介绍，除了跨服竞技外，《梦想世界》还为大家带来了新迷宫、新地图、新宠物、新坐骑等众多内容，更有30级副本，专为新手打造。升级慢和装备差是新手玩游戏的两大难题，在《梦想世界》跨服竞技全新版本中，这两个问题都得以解决。

■《逍遥传说》高手新手互动



多益表示，点卡休闲回合制网游《逍遥传说》玩法丰富，轻松休闲。其中“老带新”的玩法设置受到广大玩家的欢迎。新手玩家们在游戏中能够快速体验到游戏的丰富玩法，各位高手们也能获得丰厚的奖励。在《逍遥传说》，即使面对丰富的活动你也不会应接不暇，不知道玩什么好，只要在聊天频道里喊一声或者在大街上呼唤一下，就会有高手带你玩游戏。

“老带新”玩法设置不仅让大家的升级速度变快，还给大家创造结识高手认识牛人的机会。除了日常的打怪，高手还会带你一起去做“捉鬼任务”，去“封妖”，又或者一起去玩“仗剑江湖”，为民除害，玩“幻境寻宝”拿宝物。升级速度不用说，熟悉游戏也不用说，还能跟高手们学到很多升级快的方法，打装备的技巧等“独家攻略”。如果聊得来又很有缘，还可以一起建立师徒关系，更可以结为拜把子兄弟。

月评

■好玩就行

看到多益新作所说“将秦、汉、晋、隋、唐、宋、元、明、清古代九大朝代架空于一个乱世之中”时，我想起一本网上的小说，叫《史上第一混乱》。书中主人公斡旋于秦始皇、项羽、杨家军、秦桧、水浒好汉等等历史知名人物之间，确实如书名所示，穿越得足够“混乱”，不过这本书广受好评，还出版了实体书。有个朋友对这本书嗤之以鼻，认为实在是“乱穿”，不过从市场反馈看，虽然“乱穿”，但有人喜欢。于是我也翻了一阵，虽然没有看完，但明白了为什么能受到欢迎，原因就是作者文风十分有趣，给我的感觉是，哪怕不穿越，作者一样能写出让人发笑的小说。

所以“穿越”不“穿越”其实都是表象，只要好看就行，何必管它怎么“穿”呢。《梦想帝王》也是如此，九大朝代无所谓，一大朝代也无所谓，好玩就行。

当然，比较吸引我的是“玩家可以迎娶多位名媛作为贤内助”这个设定！不不，我并不是流氓（是我也不能说出来），我想说的是，前阵有传言说网游要进行分级，这种设置不知道能不能过关，安个“不健康婚姻观”可就不好了，因为在我看来，咱们不讨论三妻四妾的可行性和合理性以及合法性（穿越的魅力！），在游戏里满足一点原始的小愿望，简直没有比这更有利于社会和谐的了，你说呐！P



由于拥有客户端，与Webgame相比，《梦想帝王》减少了各种Loading

梦想帝王
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：策略 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://dw.henhaoji.com/

■广州 Hope

《梦想帝王》——多益的“梦想”

继《梦想世界》和《逍遥传说》后，金山多益终于推出第三款作品《梦想帝王》，这是一款客户端为17M的策略类网游，游戏素质到底如何先放在一边，笔者也不想违背良心说这是什么什么“首创”，一切要从多益这家公司谈起。



“专注”这件事，很难

金山多益是家很低调的公司，也许是市场策略，也许是资金因素，但不管如何，你很少能看到有关多益的负面新闻，并不是因为旗下游戏玩的人少，实际上在回合制市场，虽然多益还赶不上《梦幻西游》，但已经牢牢在这片土地扎下了根须。

当《梦幻西游》告诉大家回合制市场依然火爆时，这类游戏便没有消失过，由于相对3DMMORPG来说，其成本较低，便成为很多新晋公司进入这个市场的首选。但事实是，现在大家一提起回合制游戏，能想到的都有谁？不超过5款。

熟悉网游市场的读者一定可以感觉到，国产网游产品的基本原则有两个：跟风和广撒网。《梦幻西游》火了便一股脑的回合制，《征途》火了便一股脑的“道具PK”，WoW火了便一股脑的3DMMO，跟风、模仿其实没有错，但有谁真正去研究过《梦幻西游》为什么能保证这么多年在线第一？《征途》真的就是简单地靠“道具收费”？WoW难道代表的仅仅是“3DMMO”？所以没有多少后来者能够“站在”巨人的肩膀上取得更大的进步，仅仅是在这个市场上掀起一波又一波的“钱浪”，当然，对于资本来说，这无可厚非，但是对玩家来说，没有好玩的作品，是一件很悲伤的事。二是广撒网，基本上大家都采用这个市场策略，撒出去10款，只要有一款获得成功，便是胜利，这也是一种市场方针没错，但有几家运营商能保证每款游戏都是“用心”去开发、去运营呢，就算有这份心，往往也会因为别的原因而“力不足”。

坦诚说，如果多益某天赚到足够多的钱，也许一样也会按照这个模式操盘，但仅从目前情况来看，多益算得上当前市场中一个很“独特”的运营商。

正是因为还没有一线厂商那么大的





《梦想帝王》前，金山多益一直专注在《梦想世界》和《逍遥传说》两款回合制游戏上，其中《逍遥传说》为点卡游戏



爱江山，爱美人！



升级后可获得新的可选技能

规模，所以多益选择了“专精”路线。可能有读者知道，正是当年从网易出去的部分人组建了多益，所以多益选择了他们最熟悉的回合制作品作为“先行军”。

在《梦想帝王》前，《梦想世界》《逍遥传说》就是多益仅有的两款作品，其中《逍遥传说》更是在全民道具时代采用了点卡制度，有人说这是噱头，反其道而行，但就算这是噱头，是一种赌博，也需要有用点卡制盈利的信心和实力。而事实也证明，这种一点卡、一道具的市场策略，加上两款产品本身，让多益顺利发展到今天。

现在的网游市场就是一个资本市场，谁钱多谁老大，因为“大家都玩我也玩”的用户占据多数，只要砸钱砸到一定境界，没有不赚钱的，这也是为什么去年网游市场超过85%的市场份额被一线大厂集体把持着的主要原因。所以作为新晋团体，只有两个办法，一是靠聪明，二是靠产品。

前者的典型代表就是去年迅速成为市场焦点的《蜀门》，你不能不说《蜀门》的市场宣传十分聪明，宣传口号和“越南妞”并不是“瞎猫碰上死耗子”，而是市场宣传的智慧。而多益就是后者的典型代表。多益以一种业内罕见的“敬业”的态度对待这两款产品，版本更新、线上活动等等，你能看到确实是在用心去做，也正是这个原因，虽然没有投入大把金钱去宣传，多益还是能在竞争如此激烈的市场中，依靠产品本身留住了用户，虽然赶不上几个一线大厂，但却足够保证公司可以正常运转下去，不然也就不会有第三款作品《梦想帝王》。

态度，由上而下

多益曾经对媒体表示，其实就是想做几个好玩的游戏，赚钱当然要赚，但应该靠产品说话。听起来也许有些“场面话”，但从多益一贯的操作特点来看，确实是以产品为重。

策略型网游经过Travian的市场洗礼，已经成为一种十分流行的游戏类型，这是一片充满潜在玩家的市场，这应该是多益推出《梦想帝王》的最主要原因。不过多益没有采取现在流行的Webgame形式，而是使用了17M客户端作为传统网游形式推出，这里有个平衡点——Webgame无需安装的便捷性和客户端对游戏表现形式带来的优势。很明显，多益不敢、也没必要做出一个很大的客户端，但同时仍要兼顾策略类游戏玩家对客户端的要求习惯，17M这个数字能不能达成这个平衡点，现在谁也无法断言，还要等市场的验证。

其次，玩过策略类游戏的玩家都知道，这类游戏的更新速度明显快于MMO，因为游戏后期都要以PvP为核心，平衡性是最重要的问题，包括暴雪在内，没有人可以做出绝对的“静态平衡”，只能经过不断地更新来确保“动态平衡”，比如D2、SC都是如此。事实也证明，目前的《梦想帝王》并非十全十美，比如弓手就被一些玩家提出过于弱势，这里便是重点。

怎么更新？什么时候更新？

策略类游戏需要一个完全投身于这个游戏后续开发的专业团队，且需完全了解这个游戏玩家的真正需求，最佳的例子就是腾讯旗下的CF，正是不断地准确更新，才能让CF这款可以“买枪”的游戏成为电子竞技一员。那么多益能否做到？我们来看一个人。

徐宥箴，原名徐波，玩家喜欢称他老徐，很多点子得到玩家和业界认可。曾是《梦幻西游》主策划，来到多益后总策划了《梦想世界》，现任多益董事长。

从徐宥箴出身可以看到，他是一个典型的技术型人才，是走在游戏第一线、而不是宣传第一线的实干型，按照一般理解，坐到董事长的位置后，似乎便会把重心放在市场而不是游戏本身，然而事实相反，徐宥箴看起来虽然身居要职，但还是秉持了很多“玩家”心态。

在《梦想帝王》游戏里、官方论坛上，不时能看到这位董事长的发言，他会说些什么呢……



城内一览



攻占野地


降服名将



占领报告



战斗过程

游戏中，有玩家在讨论礼包里的东西不对，突然聊天频道中弹出“【徐宥箴】人人所得都一样，别叫。”看到名人出现，一段调侃后，又弹出“【徐宥箴】老徐和玩家说话时，从来都是平等的，就把我当玩家，不满意别和我说话，别理我。要服务请找客服，别找老徐。”最后他又补了一句：“我和你平等，你也和我平等，我怎么就不能说别叫了。”

这是一段十分有趣的对话，不出意外的话，很难在别的游戏里看到。有人说作为老板怎么能让玩家“别叫”呢，不过事实正相反，也正如徐宥箴最后一句话所说，他在“玩”这款游戏，和所有玩家一样，在“玩”。也就是说，作为多益董事长，徐宥箴真的可以走进游戏去“玩”，第一时间去了解游戏现状，而不是等着看报告。

论坛上，他发表了一篇名为“封测与公测”区别的帖子，他说：“其实第一次听说要封测多送宝我是拒绝的。因为你不能让我送我就马上去送。第一我要试一下，因为我不愿意送宝以后你再加很多忽悠上去，玩家‘哇’一下很爽很高兴，这样游戏公测时一定会骂我，游戏根本没出这么多宝。就证明宣传的那个是假的。后来我也仔细考虑了一下，《梦想帝王》确实应该高掉宝率的，我大概改善了一些掉宝后，感觉还不错。后来我设置封测试掉宝时要策划不要太夸张，因为我要让玩家看到，《梦想帝王》封测是这样高的掉宝玩得高兴，公测后也是这样高掉宝玩得高兴。”

游戏里玩家找不到徐宥箴的主城了，于是发帖说“侦查‘老徐’的部队还没回来”，徐宥箴回帖说，“终于可能知道我的城怎么不见了，肯定被你们乱弄没的，害我重新建号。”

论坛上有人发帖问，“不过徐哥，我有个问题，这么高的掉宝率，《梦想帝王》怎么做到赢利？不赢利的话这游戏质量也很难保证啊。”徐宥箴回帖说，“不用太担心，不亏就成。反正多益又不是只有一个游戏，也不需要像上市场公司弄财报给市场看，帝王我是决心做到比其他网页游戏绿了。”

与其说徐宥箴与玩家走得很近，不如说徐宥箴还拥有“以玩家角度”来审视一款游戏优劣的态度和工作习惯，很难说这会对盈利产生多么立竿见影的效果，但它传递出来的是一种“理念”——如果一个公司的老总都会来玩这款游戏，底下人会如何做呢？

这种“信任感”和“忠诚度”，就是多益能走到今天的核心法则，也许徐宥箴并不是刻意为之，但确实达成了如此效果。

网游市场千变万化，运营商潮水般袭来又如潮水般退去，游戏产品目不暇接地挣着涌入，在这个浮躁的世界，突然看到还有人在踏踏实实做东西，尽管没有大红大紫，还是坚持着某种信念继续前行，也许前方是一片明亮，也许会被市场无情抹杀，但这都已经无所谓，仅仅是这个瞬间，足以让人注目。

多益的“梦想”，看他们来实现。P

头条新闻

■《中华英雄》正式发布



4月8日，搜狐畅游在人民大会堂召开主题为“傲气中华，英雄无惧”新闻发布会，正式发布《中华英雄》，郑伊健成为该作代言，游戏于2010年4月22日开启不删档终极内测。

搜狐畅游总裁兼COO陈德文表示，游戏上线期间用于市场推广的投入会高达2000万。他介绍，《中华英雄》是搜狐畅游“祈宝计划”启动以来代理的首款3D网游产品，统计数据显示，有35%以上的游戏爱好者钟爱3D游戏，因此对这款游戏很有信心。他还表示，《中华英雄》将在规则设置上体现出“绿色网游”概念，希望广大游戏爱好者能够健康接受网络游戏。

■《天龙八部2》推出天龙梦计划



正在进行公测的《天龙八部2》于4月2日～4月22日期间举办“天龙梦计划”大型活动。活动期间内，在指定服务器达到活动指定级别的玩家均可以参与活动相应环节。

等级达到1～40级的玩家，有机会获得各种QQ大礼，等级达到50级的玩家，可在活动首页提交自己的梦想，官方从所有梦想中选取10个（梦想所涉及的费用在5000元以内），帮助玩家实现梦想。等级到达60级的玩家，可报名参加GM账号的抽奖，活动结束后，官方将从所有报名成功的玩家中，随机抽取1位玩家奖励GM账号。

■许嵩创作《天龙八部2》主题曲



内地音乐人许嵩为搜狐畅游武侠网游《天龙八部2》打造的主题曲《半城烟沙》正式亮相。据许嵩本人介绍，本次受搜狐畅游力邀为同名游戏打造中国风歌曲，他所提的唯一要求，就是以自己的理解来完成，不会模式化地加入商业元素。而金庸先生《天龙八部》原著是他最喜爱的文学作品之一，诠释起来可以说是得心应手。

1986年出生的许嵩，目前已独立完成了两张个人专辑《自定义》《寻雾启示》的词曲创作、制作及发行。曾在2008年为搜狐畅游仙侠网游《剑仙》制作并演唱主题曲《南山忆》。

月评

■港漫与网游

这次《中华英雄》让我想起港漫。很多年前，我沉迷于日本漫画，对港漫基本不屑一顾，后来又爱上了美国式的“城市英雄”，看了不少美式漫画，还是对港漫不屑一顾，这要怪我有点“崇洋媚外”的心态，我知道这不好，但有时确实控制不住，你懂的。

后来网上突然开始流行强者语，“惹龙惹虎不该惹到我啊！”“今日便要将你轰至渣啊！”“你要战，那便战！”等等，我一下被这个调调吸引了，经常在“今天我便是要逆天啊！”这样的心情下进入睡眠。后来打听了一下，才知道“强者语”便是出自港漫。

于是在朋友的推荐下，我接连看了《火凤燎原》啊《神兵》啊《天子》啊什么的，反正林林总总看了不少，又看了一些文章后得知，港漫已经独树一派，成为与日漫、美漫完全不同的漫画风格。

有时这会让我想起现在的网络游戏，虽然电子游戏是舶来品，但不代表我们就不能像港漫那样做出自己的风格。比如《火凤燎原》，还是以三国为背景，但却以独有的表现手法成为港漫的代表和经典，所以网游其实也一样，想做出自己的风格，不一定成天去琢磨《山海经》啊《黄帝内经》啊这些你是不是真的能看懂而且可以有效表现出来的东西，如果只是噱头，能蒙得了多久呢，还是应该在表现形式、游戏细节方面多思考，所谓“中国味道”，谁说就是一身大红、穿个旗袍，男的都为社稷呕血，女的都为情字消瘦？老祖宗的东西好不好我不知道，但老拿来瞎用，肯定不好。P



国产网游想做出真正属于自己的风格，是时候抛掉一些“传统”了

中华英雄

●制作：中华网龙●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档内测
●官方网站：http://zhyx.changyou.com

■成都 阿鱼

决战中华楼！《中华英雄》女子踢馆记

“我要去踢馆！”站在唐人街上，学艺有成的我振臂一呼。中华楼、黑龙会、地狱门三大势力，在常人眼中是如此的高不可攀、不可侵犯，但对于学艺数十载，早已成为地狱门精英弟子的本姑娘而言，还不足以让我谈之色变。为了验证我学艺的成果，踢馆势在必行。



踢馆的决心已定，接下来就是选择切磋的对象了。我师出地狱门，以后还要仰仗门派里的叔叔阿姨们传授更厉害的绝学，所以这馆嘛，就暂时不踢了。黑龙会的人做事阴险狡诈，本姑娘涉世未深，万一着了道儿，可就丢死人了……想来想去，还是中华楼最适合我练拳，原因有三：第一、中华楼的高手们行事光明磊落，不会暗箭伤人；第二、中华楼在唐人街的名气极高，与之较量，有助于提高本姑娘的名声；第三，也是最重要的一点，中华楼的人心胸宽广，万一我不幸战败，也不会被他们为难……

剑指中华楼

说干就干，我骑上心爱的鳄鱼坐骑，一路颠簸，来到了唐人街北边的中华楼。“闪开闪开！鳄鱼凶猛！”我在中华楼门前大喊。

“站住！哪里来的野丫头，竟敢在我中华楼外撒野？”一名中华楼弟子大声喝道。“你管本姑娘哪里来的！我是来踢馆的，快把你家剑圣、华英雄等一干高手叫出来，与本姑娘切磋下武艺。”

“哦，原来是来踢馆的！”这名弟子望着眼前这个看似娇弱的女子，有些不屑地说道，“我看姑娘你还是算了吧！女孩子动刀动枪的终归不好，回家绣绣花，找个如意郎君，做个贤妻良母，岂不更好？”“你少管！”我生硬地回应，“你们中华楼是不是不敢应战了？”

“我是为姑娘好呀！”这名弟子继续苦口婆心地劝道，“我们中华楼有七大高手——紫仔、日门神、月门神、罗汉、元武、华英雄、剑圣，江湖上称之为‘七绝’。这七绝的威名在唐人街无人不知、无人不晓，你生了几个胆子，竟然敢向他们挑战？上个月初十，黑龙元的精英弟子金三少前来踢馆，结果连罗汉那关都没有通过，便饮恨而归；本月初三，贵派毒宗的精英弟子胡不癫也来踢馆，却被华英雄的儿子华剑雄狠狠地教训了一番。他们二人尚且受挫，姑娘你又何必自讨苦吃呢？”

此人说得不假，金三少与胡不癫的确是黑龙会与地狱门的精英。不过，本姑娘才不怕呢。他们失败，那是因为他们实力不行。想到这里，我很不耐烦地说道：“承蒙你关心，但这并不能阻止我踢馆，所以，请接受我的挑战！”

见我执意踢馆，这名弟子无奈地摇了摇头，道：“既然姑娘执意如此，在下也没有什么好说的了！姑娘可前往元正浩师叔那里，报上名号，我中华楼才会应战。”

元正浩是一个矮胖的老者，行事干脆利落。听闻我前来踢馆，元正浩赶紧将此消息告诉了七绝，然后为我们之间的决斗安排好了场地。“姑娘，可以开始了！”一切准备好后，元正浩缓缓说道。“那就开始吧！”我对即将到来的激战异常兴奋。


鳄鱼，我们去中华楼踢馆吧


元正浩，中华楼踢馆接待人


第一个对手：紫仔


我被月门神击晕了

初战告捷

期待已久的决斗开始了。首先出场的，是紫仔。紫仔天资聪颖，勤奋好学，年纪轻轻便学会一身好本事，位列于“七绝”之中。“这位姑娘，真是对不住啊！我紫仔好说歹说也要捍卫一下中华楼。”开战前，紫仔彬彬有礼地说道。“没事，我不怪你！拿出你最厉害的绝技吧！”我应声回道。

虽然我说得很轻松，但心里也是没底儿：这紫仔久负盛名，能够位列“七绝”，必然不是泛泛之辈，我真的能够击败他吗？不过如今箭在弦上，不得不发，还是全力应战吧。心念至此，我一声大喝，朝紫仔冲了过去。

一番交手之后，我才发现自己多虑了。紫仔虽然防御力较高，抗击打能力较强，但攻击力对于我来说，实在是微不足道。我的实力远高于紫仔。“速战速决吧！”我招出火炎炼狱结界法杖辅助攻击，再施展“血蛊爪功”让其持续掉血，接着念起“噬血咒”全力攻击。在我狂风骤雨般的攻势下，紫仔很快落败了。

“佩服佩服！”紫仔朝我拱了拱手，心悦诚服地说道。人家如此有礼，我也不能失了礼数：“紫兄承让了！”

连胜日、月门神

“呵呵！哪里来的小女娃儿，竟然打得紫仔毫无脾气。”伴随着这苍老的声音，两位老者出现在我面前。“我是月门神，这是我孪生哥哥日门神；女娃儿，让老夫来领教领教你的手段。”话音刚落，月门神就出手了（典型的急性子）。

与紫仔相比，月门神的防御力稍微高了一些，而且还有一招使人眩晕的绝技。不过，由于攻击力依然不能对我构成威胁，所以我很快就将其击败。月门神败北后，其孪生哥哥日门神继续与我比试。这哥俩不仅形象相同，实力也是相差无几，我毫无悬念地击败了日门神。

让我感到威胁的罗汉

“哈哈哈哈哈！”一阵爽朗的笑声过后，“七绝”中排行老四的罗汉现身了。“我说日月两位门神，你们俩真是晚节不保啊，竟然输给了这个小丫头。”罗汉打趣道。“你这个无知的死光头！”月门神一张老脸胀得通红，“这姑娘的实力极强，依我看与剑雄不相上下。别说我俩了，就是你和元武都未必是她对手。”“是吗？如此厉害的小姑娘，我可得好好会会了！”罗汉笑着说道，“姑娘，请！”

与罗汉交手，我开始感到一丝威胁了。罗汉的防御较高，也会施展眩晕绝技。更重要的是，他的攻击力比前三人有了较大提高，我已经不能再肆无忌惮地全力输出了。于是我将招数稍微变了变，在其中加上了“聚血咒”绝技，一旦发现生命值较低，便立即念咒回血。几十回合后，我终于击败了罗汉。

“不错不错，姑娘的实力令人佩服！”罗汉坦然说道，而后又大喊，“元武，你这个武痴，赶快出来！别整天呆在书房里研究那些没用的武功秘笈，这里有位厉害无比的姑娘，让她教教你罢！”

大战元武、鬼仆

“吱呀”一声，广场旁边一间屋子的门被打开了，一名蓄着短髭的中年男子飞奔到我身前。“在下元武，还请姑娘指点一番。”话音未落，凌厉的招式已经奔我而来。我拿出法器侧身一挡，开始反击。

在前面的战斗中，我采取的是全力攻击战术；即便是与较强的罗汉对阵，我也是在保证攻击足够的情况下，偶尔施展“聚血咒”补血。但这种战术在元武这里，有些行不通了。元武不仅攻高防厚，还拥有“眩晕”“击倒”两大绝技。“眩晕”状态下我无法施展“聚血咒”，被击倒后，我完全没有反击之力；实力强劲的元武，让全力攻击状态下的我，第一次嗅到了失败的味道。

“不行，不能这样束手就擒。既然全力攻击行不通，那我就一边补充自己、一边予以攻击。”想到这里，我收回了火炎炼狱结界法杖，招出范围内持续回血的疗愈圣印结界法杖。有了疗伤法杖与“聚血咒”的补给，我生命力得到了保证。同时再配合“血蛊爪功”“噬血咒”以及大范围伤敌绝技“溃血魔功”，终于让我击败了这武痴。

元武之后与我对战的，是蒙着面具的鬼仆。此人的实力略高于元武。不过我的战术早已转换，所以与鬼仆之战，仍以我的胜利而告终。


月门神的孪生哥哥：日门神


罗汉的腿功相当厉害


被元武击昏的我，处于劣势


换个法杖，改变一下战术


攻击凌厉的鬼仆

无赖的战术，险胜华剑雄

“这位姐姐好俊的身手，小弟华剑雄，斗胆向姐姐讨教一二！”说话的是一位稚气未脱的俊秀少年。“华剑雄？你可是华英雄的儿子？快叫你父亲出来，本姑娘要与他交手。”“家父绝不轻易与人动手，尤其是女人。所以，还是让小弟来见识一下姐姐的实力吧。”华剑雄微笑着说道。“既然你要自取欺辱，就别怪姐姐我了！看招！”

与华剑雄交手后，我才知道“以年龄取人”是多么愚蠢。华剑雄有着极高的防御力，攻击力也明显高于鬼仆。除了拥有“眩晕”“击倒”两大技能外，还有一招杀伤力极强的“闪电剑”绝技。尽管有疗伤法杖给我持续回血，我自己也不断施展“聚血咒”补血，但在华剑雄密不透风的攻击下，我逐渐感到很吃力，根本无法对他进行有效的反击。果然是一代英雄出少年！

怎么办？难道我的挑战之路就要终结于此？不！我不甘心！我一边勉励支撑，一边寻找着华剑雄的破绽。皇天不负有心人！在我无意中招出火炎炼狱结界法杖后，我发现了破敌之术。

招出火炎法杖前，我正疲于躲避华剑雄的攻击，几乎没有反击之力，但是当火炎法杖一出，奇迹发生了——华剑雄似乎对这突然出现的火焰极为恼火，便将攻击目标转移到了火炎法杖上。火炎法杖拥有1000多生命值，不是一两下就能够击毁的。我抓住这个机会，全力施展攻击技能，给华剑雄造成了不轻的伤害。当火炎法杖快被华剑雄击毁前，我站在远处重新招出一根火炎发展，然后迅速躲开。华剑雄在向我奔来的途中，遭受了新法杖的火焰攻击，注意力再次被法杖吸引，我便趁机继续攻击……如此周而复始，方才“无赖”地击败了华剑雄。

“姐姐这法杖好生厉害，扰得我心神不宁，一旦被它攻击，我就会不由自主地与它较劲，然后才会被姐姐钻了空子。你这法子过于无赖，算不得英雄，咱们再来一次！”华剑雄一语中的，让我有些羞愧。的确，若论真实本领，我不如他。

巅峰对决，胜者为王

正当我为难之际，突然听见一个慈祥的声音：“剑雄，败了便是败了！我中华楼的人，顶天立地，理应受得住失败的考验。”中华楼两大绝世高手之一——剑圣登场了。

“小姑娘，我这糟老头子是你最后的对手，你可要留神应付哦。只要是你认为可以击败我的法子，都尽管使出来，不用顾虑太多。”剑圣的语调永远是那么平和。“好吧！剑圣前辈，看招！”手中法器一舞，最终决战开始了。

与华剑雄一战中尝到甜头的我，再次采取了“法杖当肉盾，我在旁边打游击”的偷袭战术。果然，当法杖的火焰喷到剑圣身上后，剑圣将手中长剑劈向了火炎炼狱结界法杖。“哈哈，看来这次又能取胜了。”见此情形，我有些得意忘形，然后便肆无忌惮地施展各种攻击技能。

不曾想，剑圣的攻击远高于华剑雄。没一会儿，便将火炎法杖击毁，奔我而来。这时我还在运功攻击剑圣，完全没有回过神来。剑圣靠近我后，一剑将我击倒，随后便是暴风骤雨般的剑招。我的血量急剧下降；当我站起来后，生命值已所剩无几。我迅速磕了一颗补血药丸，同时施展了一招“血之圣光”瞬间补血技，然后速度招出炎火法杖重新将剑圣吸引住，方才开始施展“聚血咒”全力回血。

好险！而就在那电光火石的瞬间，我知道了对付剑圣的方法：依然是以炎火法杖为盾，吸引剑圣攻击，并站在远处攻击。不过我在攻击时切不可恋战，待“血蛊爪功”与“噬血咒”施展完后，立即招出新的炎火法杖，然后远离法杖等待剑圣被吸引，再继续攻击……如此周而复始。虽然需要四处跑动，有些麻烦，但安全系数大增，可以在确保安全的情况下，时不时地攻击剑圣。

剑圣的生命值一点一点地被消磨掉。这期间，剑圣虽然施展了“剑气附体”这一超强范围群攻绝技，但由于我所处位置较远，这一绝技的伤害尽数释放到了法杖身上，对我毫无威胁。我需要做的，只是再提前一些时间召唤法杖，然后迅速远离法杖，等待剑圣“上钩”。

这是一场持久的拉锯战。数百回合过后，中华楼“七绝”之首——剑圣败在了我的手中。中华楼的踢馆之旅，以我的成功而圆满结束。我从元正浩那里领取了丰厚的修为奖励，并得到了强者才能获取的“踢馆宝箱”。

在众多钦佩、羡慕的眼光注视下，本姑娘骑上鳄鱼坐骑，带着可爱的猪猪宠物飘然而去。中华楼已被我征服，接下来的目标：黑龙会！


少年俊杰华剑雄


法杖成功吸引住华剑雄



抓住机会，全力攻击


法杖快消失了，赶紧离华剑雄远一点，重新召唤个火炎法杖


剑圣现身

头条新闻

■《成吉思汗2》年内推出



4月，麒麟游戏宣布将于年内推出《成吉思汗2》。麒麟表示，《成吉思汗2》是和《成吉思汗》同期立项的网游，由研发团队历时3年研发，共耗资2亿元人民币。麒麟介绍，《成吉思汗2》拥有超过1000万字的剧情脚本，以“穿越华丽史诗战争，重划世界版图格局”为核心理念，再现了一代天骄成吉思汗的后裔历经兴衰与变迁，手执上帝之鞭，率领黄金军团征服世界，开创中国历史上最大疆域版图的壮丽史诗。

据介绍，《成吉思汗2》加入拥有神秘技能的欧洲古老职业，全新场景地图开放，版图面积比前作扩大4倍，众多PvP、PvE玩法新设计，如超大型多人副本、攻城略地城帮战等。

■“三星麒麟”上架



麒麟表示，《成吉思汗》春季采购系列活动火热进行的同时，金币商城内容也进行了扩充。自2010年4月6日全部公测服务器例行维护后，金币商城“贵宾”页全新上架“三星麒麟”分页。

新上架的“世传炫彩钻石”“世传水火钻石”，配合“一星麒麟”“二星麒麟”商城内的“世传海蓝钻石”“世传晕光钻石”，可以帮助玩家在游戏开始就能够将“世传套装”升级至高星装备。

同时，“赢在起点包”率先上架，10两可获得“世传水火钻石”2个，“世传炫彩钻石”3个，“小生命清露”1个和“世传水晶”100个。

■新手保送计划全面升级



麒麟表示，随着《成吉思汗》游戏版本的更新，各种游戏功能随之升级优化，“新手保送计划”也再次升级，崭新的“新手成长礼包”呈现在新手玩家面前。

2010年4月6日起，“新手保送计划”完成升级，建立角色即可获得，相比之前的“极品武器卡”，现在礼包内的物品可伴随玩家成长至70级。

麒麟介绍，本次新手礼包的升级在领取方式上也进行了人性化的改进，旧版礼包需要占据玩家8个背包位置，而“新手成长礼包”只需要1个位置即可。

■《成吉思汗》“屠城战”上线

麒麟表示，《成吉思汗》“屠城战”玩法自新年第一周在全部公测服务器开放测试以来，得到许多玩家积极参与，并反馈了“屠城战”的体验和感受，在经历不断检验、功能调整后，“屠城战”玩法已近成熟，2010年4月6日全部公测服务器例行维护后，“屠城战”玩法正式上线。

麒麟认为，由于目前游戏内玩法较多，考虑到广大玩家的游戏精力分配问题，自2010年4月6日起，“屠城战”每二周循环开放一次，为限时单次任务，活动开放当周可报名接取一次。

月评

■硬件与网游

前不久雷蛇、麒麟、盛大召开发布会，表示将展开深度合作。与以往网游厂商展开的异业合作不同，这次三家的合作更为复杂，根据发布会消息，除去麒麟的《成吉思汗2》将于盛大在线展开联合运营外，雷蛇的游戏外设产品同样将于此平台进行销售。

中投顾问文化行业研究员蔡灵曾经向媒体表示，“网游行业联合运营早已不是什么新鲜事，但是在联合运营中引入硬件商尚属首次。直观来看，网游企业与硬件商之间没有竞争关系，两者的市场也没有很大重叠，但是游戏的运行是离不开硬件的。因此，此次的三方合作应该是寻求共赢的尝试，但是网游企业和硬件商能否在合作中各得所需还是个未知数。”蔡灵还认为，“硬件商介入网游运营有更深层次的意义，尽管在合作初期各方最终需求都难以真正实现，但是网络游戏营销终究是闪现了一个新亮点，网游游戏的营销模式或将由此进化。”

这确实是一件有意思的事，终于有硬件厂商更深入地进入了网游市场，而不再只是简单的几次活动那么简单。

对玩家来说应该也不是坏事，商家不停寻找新盈利点所带来的竞争，如果可以保证良性循环，得益的还是消费者。

这也从侧面证明网游行业还处在一个上升期，不然不会引来雷蛇这种厂商，所以假如有一天，在建设银行取款时突然被告知办理一个套餐业务便可以获得一张游戏储值卡时，千万别惊讶。



网游行业正在吸引越来越多的资本停下脚步

成吉思汗

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://han.70yx.com/

■北京 暗de佐罗

《成吉思汗》装备系统究级攻略（下）

横览宇内，历年之少，而开拓疆土之广大，如成吉思汗者，千古所未尝见也。成吉思汗其征服民族之数凡七百二十部之多，其言语信仰，大抵异类。兵刃之所斩刈，马足之所蹂躏，由东达西，成一直线，径长六千英里，其间列国数十。我们不仅好奇地问：为什么成吉思汗的军团可以横扫大半个世界创造了如此丰功伟绩的成就？

花样繁多 全面强化

装备铭刻

装备铭刻是一种高级的装备强化方法，只需要强化一次就可以获得一个固定的附加属性值，这个属性是根据你当前的装备攻击度和防御度来计算的，因为这个固定值一般都是每件装备+1星的数值，通常高级玩家把铭刻都称作为砸10星。

装备铭刻的好处就是增加基础属性且永不掉落，就算是红名PK死一万次也不会掉落，并且随着铭刻的多少，还会激活铭文激活属性，并且随着铭刻部位的增多激活的属性会逐渐递增，如果一套14件装备全部铭刻的话，最终可以获得10点暴击和9点暴击伤害，是高级玩家之间的高级装备玩法之一。

通常，铭刻所需要的道具灵魂印初期都是通过金币商店来购买的，但是《成吉思汗》中实际上是可以通过打地宫的Boss：地宫狂魔和每天23点正开放的活动，18魔君中金戈马场的几个Boss掉落获得的。

逆天的鎏金

究竟被鎏金洗礼后的装备有多么强大的逆天属性呢？力量、敏捷、智力、体力？近攻、远攻、魔攻？近防、远防、魔防？还是命中、躲闪？鎏金后，以上这些属性统统都有。甚至极其稀少但异常强大的高级属性：暴击和韧性，都可以在鎏金装备上出现，而且鎏金装备每件可同时获得数条以上属性。

如果你鎏金的装备属性，没有满足你的需要或你期盼的数值，那么你还可以花费较少的金钱，重新把鎏金装备回炉，再次鎏金出一件崭新的，让你满意的装备。

鎏金装备还有一个神奇的功能，就是为低于59级的装备打破九星限制。即：紫色鎏金装可以用相应阶段的宝石直接上九。

装备打麻将

“麻将牌”是《成吉思汗》装备强化系统中最复杂的一个。很多人可能都打过麻将，麻将中有“副”、“对”、“将”等说法，但是在游戏中如何体现呢？细心的玩家可能会发现，装备的件数恰恰和麻将中胡牌的数量14张牌是一样的，这就是《成吉思汗》早期四大玩法之一的装备打麻将。在《成吉思汗》初期的宣传里，装备打麻将是一个非常引人侧目的宣传亮点。

镶过麻将牌的玩家都知道，一旦镶上麻将牌后装备都会获得一个属性提升，但是如何才能“胡牌”获得最终激活效果呢？首先，主手、副手装备上的牌必须是“对子”做“将”，从左边数二到四的装备必须是“副”，也就是头盔、衣服和第四个手镯，必须是“副”。左数第五到第七是一“副”。右边和左边相对应，从第二到四是一“副”，五到七是一“副”。如果在指定位置的装备上镶的“麻将牌”成“副”了，就会有一个小激活效果，这个小激活效果所加的属性根据成“副”的牌型的不同效果也会不同。老区里一个全身激活麻将牌并胡牌的玩家，可以抵消68%以上的某属性的伤害，比如镶嵌了全身近防麻将的职业，基本可以说是武士和剑侠的克星了。

当然想要获得“胡牌”后的最终激活效果，还得需要一个必要条件，就是要“掌门牌”。根据你牌型的不同，装备上不同的护符，如：“掌门牌（屁胡）”、“掌门牌（对对碰）”、“掌门牌（清一色）”，也就是说你即使你“胡牌”了，但是你没有这些掌门牌也不会有最终激活效果。

麻将牌的获得可谓是非常麻烦，首先要做藏宝图任务或者参加大都嘉年华才能获得藏宝图这个道具，藏宝图中有几率开出龙残骸来，而凑齐4个不同位置的龙残骸（龙首、龙身、龙爪、龙尾）找大都的龙魂合成人就可以合成沉寂的天龙魂了。

沉寂的天龙魂需要右键激活，系统会自动分配给你一个任务，根据你等级的不同65以下的玩家会被发配到公共任务地图：粮仓去杀掉一个Boss，而


55级的九星披风



黄紫水银



鎏金回炉


鎏金装备改造

65级以上的玩家就会被发配到公共任务地图：仙人谷去杀死Boss，用Boss的鲜血激活天龙魂，直说就是干掉指定Boss，沉寂的天龙魂就会变成复苏的天龙魂，这样准备工作才算做完。

下一步就是携带复苏的天龙魂，到仙人谷2层平台上，召唤神龙。击败神龙后，就可以获得6个麻将牌了。用这些麻将牌就可以到铭刻大师那里，把自己的装备铭刻上一个随机的麻将牌。要想真正激活麻将牌，10个8个的麻将牌可不够，需要获得大量的天龙魂才能打到大量的麻将牌。尤其仙人谷2层是个纷争不断的地方，而且抢劫神龙的状况时有发生，所以有愿望想把麻将全套激活的同志们可要有心里准备。

威望商店也有少量的麻将牌兑换，可以说是麻将牌的另外一种途径，不过很可惜，麻将包一周才允许吃一次，一次只有4个。

前辈经验 精神遗产

+8和+9

这个问题是目前玩家所关注的焦点。由于目前《成吉思汗》的最高星级就是9星闪动，所以能不能把心仪的装备砸到+8+9是众多玩家关心的问题。装备砸星其实很多玩家都有自己的经验和规律，虽然他们只摸索出了一部分砸星的规律，但是一定不是全部的规律并自己也不敢保证100%成功。所以这里不教给大家如何把装备砸到+7这样的有争议问题。无论是用垫手还是用自动，都是有一定的几率学原理可以遵循的。今天主要给大家讲+7以后的道具：钻石。

钻石的原形是金币商城的产物，分为原生钻石矿和次生钻石矿两种，其价格也分别为原生45元、次生15元两个价格。这些钻石矿从商城里买来是矿石阶段，必须通过周六特殊副本：钧窑场里的NPC来锻造出最终的钻石成品才能真正应用到装备上。兑换的方法是进入副本钧窑厂，打败第6波怪物之后，每一波怪物剿灭后，玩家都有1次机会兑换钻石原石，打完整个副本，一共可以兑换5个神传钻石原石。分别是第六关过后的原生钻石矿、第七关过后的原生钻石矿、第八关过后的次生钻石矿、第九关过后的次生钻石矿、第十关过后的次生钻石矿。大家可以明确的看出，由于副本的难度是递增的关系，所以第6、7轮可以兑换的就是比较昂贵的原生钻石矿，而第8、9、10关结束后才可以兑换相对便宜的多的次生钻石矿。需要注意的是，每周每人只允许进入一次钧窑厂副本，每一关也只允许兑换相应的钻石矿1个。也就是说矿石准备充足的玩家一周最多兑换5个神传钻石原石。

兑换好了数颗钻石原石只是其中一步，下一步还需要我们根据装备的不同到大都钻石商店来兑换相应的神传钻石。神传钻石一共分为4种。

神传海蓝钻石是对应于主手、副手、徽章的神奇钻石；

神传水火钻石是针对于项链、戒指的神奇钻石；

神传晕光钻石是针对于衣服、帽子、披风、腰带的神奇钻石；

神传炫彩钻石是针对于手套、鞋子、手镯的神奇钻石。

神传钻石除了以原石为主要兑换材料外，还额外附加了《成吉思汗》中的大量成就值：帮贡、荣誉、声望、威望。荣誉可以通过国家任务来获得；声望可以通过每日活动、任务和副本获得；帮贡可以通过每日完成帮会任务和帮会捐助来获取；威望则是通过帮助小号来获取。

拥有了一切的你，还在犹豫什么？赶紧到平常王城和大都升级装备的地方，找到你熟悉的那个升星大师，在材料选项勾选神传钻石，轻松点击那个让你又爱又恨的装备升星。一件崭新的九星闪耀的强悍装备就新鲜出炉了，同时你的屏幕正上也会显示出全服通告：你，一个幸运而又实力强大的人，锻造九星装备——成功。让我们尽情享受被朋友恭喜和被其他人羡慕的眼光中吧。

变态的烧钱+9

这里要特殊说明下如何在等级没有达到65（不能进钧窑厂），而且又不是手动、自动的直接砸星，还能成功+9的一种变态烧钱方法，请一定注意！！普通玩家千万不要尝试！！

由于9月29日的版本开放了装备保值系统，装备复制对于我们的变态砸星法来说可以说帮助非常大。首先把一个+7+8的装备鎏金，变成紫色装备，这样你的神传就不是唯一的，而可以用声望或龙眼石再次兑换一个同类型的装备，然后把这件装备用金币商店49元购买的神级琉璃复制出一件一模一样的神传来，然后一件装备保留，另外一件装备直接+8升+9，如果成功，另外一件装备既可到新加入的NPC装备回收那里回收掉，如果失败，就继续用神级琉璃复制装备。这样无数个神级琉璃一定会把你的装备直接砸到+9让所有人羡慕、惊讶、嫉妒、恐惧的………我一个朋友用此方法在新区


绚彩装备


移动速度之鞋


掌门牌屁胡


沉寂天龙魂

刚刚进入60级后，即用22个神级琉璃把铠甲和刀都砸到+9，大约花费人民币49X22=1078元，谁敢不承认这是变态烧钱的方法？

大师级宝石

为了让攻击更高、防御更高、体质更高、属性更高在9月29日的版本《初章：帝国的远征》中，官方开放了宝石升级功能，无论是游戏中想发家致富的商人，还是资金雄厚的高级玩家，都可以在最新版本中打造更强大，更值钱的圣徒级宝石、大师级宝石和宗师级宝石。在各国王城和公共主城大都，装备镶嵌大师：哈森尔都等待这为诸多想为宝石增值的勇士们升级宝石。选择宝石升级选项，通过这项功能：可对宝石进行升级，升级后的宝石会大副提升属性能力。

首先：首先可进行升级的宝石必须是高级宝石，即6级宝石，且只有以下几类：红变石，红琥珀，红锆石，绿柱石，绿晶石，绿碧玺，黄刚玉，黄锆石，黄琉璃，蓝玛瑙才可以升级，而其他的低级宝石还有待于新版本的开放。

其次：升级宝石需要金币商城的道具：高级洗石剂。而更高级的大师级洗石剂和宗师级洗石剂都是通过高级洗石剂的合成来实现的。5个高级洗石剂合成一个大师级洗石剂，5个大师级洗石剂合成一个宗师级洗石剂。

每种洗石剂分别对应高级宝石的一个阶段。我们制造出来的6级宝石可以通过高级洗石剂升级为7级宝石，7级宝石加大师级洗石剂可以升级为8级宝石，而最终的9级宝石则是通过8级宝石加宗师级洗石剂升级成功的。

宗师级宝石为9级宝石，将比现有6级高级宝石提升一倍威力，如果全套装备都镶嵌着这样恐怖效果的9级宗师级宝石，无论是攻击还是防御，都将上升到一个全新的高度。

鎏金的属性

黄金装备鎏金后变成紫色史诗级装备，除了继承装备原有强大的属性外，还可以突破九星规则以及获得1～3项逆天属性。

首先说说最简单的突破九星规则：《成吉思汗》装备升星规定：1～39级的装备最高可以升级到7星，40～59级的装备最高可以升级到8星，只有60以上的装备才可以正常升级到9星。那么我身上的9星3级帮派披风是怎么来的呢？对，就是通过鎏金打破了40～59级装备只能升级到8星的规则，而使用国传水晶强行砸到9星的。鎏金后的装备既可在原有的装备极限的基础上+1，也就是说国传可以砸到9星，世传可以砸到8星。当然突破了规则后，你也要有运气才成，国传和世传暂时可没钻石可以使用。

鎏金的属性：鎏金后的装备一共可以出现常规属性、稀少属性和专属特殊属性三种。常规属性：力量、敏捷、智力、体质、近攻、远攻、魔攻、近防、远防、魔防、血量。稀少属性：暴击、韧性、命中、闪避。专属属性：暴击伤害、各职业魔蓝子弹等上限、移动速度。

其中暴击伤害只出现在主手和副手上；各职业魔蓝子弹等上限只出现在项链上；移动速度只出现在鞋子上。而其他稀少属性也是只出现在相对应的装备上，比如韧性、闪避只出现在防御类型的装备上，而暴击、命中则只出现在攻击类型的装备上。能不能洗到心仪的属性，那就只能看命了……在这里奉劝那些洗紫的朋友们，冲动是魔鬼。

麻将牌的算法

麻将牌目前版本只有27张牌，1～9条（抵消近防攻击）、1～9万（抵消远攻攻击）、1～9饼（抵消魔攻攻击）。如果想成功的激活麻将牌获得自己期望的那张牌的几率就是1/27。

麻将按照牌面的不同，分为三种抵消数值，1、4、7三张牌分别抵消1%的攻击，2、5、8分别抵消3%的攻击，3、6、9分别抵消2%的攻击。如果麻将牌符文链激活后，不论1～9的任何牌型，都会额外增加该系4%的攻击抵消。也就是说，只有3个2、5、8组成的牌型才会获得最高的抵消攻击数值，达到9+4=13的抵消值。而其他的牌型都不是最高牌型数值。所有麻将牌符文链激活的最高数值是62%，其他则需要掌门牌的配合了。

而目前掌门牌一共分为三种，掌门牌（屁胡）全系伤害抵消6%、掌门牌（对对碰）全系伤害抵消9%、掌门牌（清一色）全系伤害抵消12%。按照全身最高258牌型的标准，一套完整的屁胡是68%的攻击抵消，完整的对对碰是71%的攻击抵消，完整的清一色则是74%的攻击抵消。

而掉落掌门牌的地方分别是：财神殿最终Boss掉落掌门牌（屁胡）、75级高级副本三打祝家庄最终Boss掉落掌门牌（对对碰）、掌门牌（清一色）。



复苏的天龙魂


近防68%减免


海蓝宝石


九星戒指

汇众教育
本期推荐校区
北三环游戏校区

摆脱就业危机 抓住职场“金饭碗”

2010年新春伊始，各大游戏公司为能在经济复苏后分得一杯羹，展开人才争夺战，大力招募游戏开发精英。截至4月底，各大游戏公司因人才短缺问题不得不纷纷叫停一系列商业项目开发计划。一位业内人士指出，近几个月国内游戏厂商平均每月的招聘岗位达到了1000多个。但是，综观国内网游行业的发展现状，我国的自主研发力量还不够强大，人才缺口较大，成熟人才更是一将难求。对此，很多游戏开发商也都不约而同地表示：目前游戏产业最大的发展瓶颈是人才。

在如今大学毕业生就业形势普遍不容乐观的大环境下，游戏行业“钱景”独好，成为公认职场“金饭碗”。

案例：学游戏开发，大中专毕业生也能月薪上万

“我觉得，这条路选对了！”这是王思延的母亲发自内心的感慨。2009年夏天，王思延高中毕业，只考上一所普通专科学校，结果一家人就被问题所困扰：到底是复读还是念普通专科混文凭？父母考虑到就业形势一年比一年严峻，希望孩子能尽早就业，但孩子看着身边同学一个个都走了，对复读没有丝毫兴趣，双方一直僵持不下。

一个偶然的机会，举棋不定的母亲从网上了解到汇众教育北京北三环（游戏）校区正在开设游戏开发定向委培项目，而且还可同时在读国家承认的大专和本科学历。家人经过反复思量，最终决定让孩子来汇众教育北京北三环（游戏）校区就读。虽然没有相关基础，但经过3个月强化的系统学习，王思延已经能够和班上的“战友们”轻松承接一些游戏公司的简单外包项目了，看着孩子取得的成绩和进步，母亲对王思延的未来充满了信心。

让我们来看一下一个高中生进入汇众教育后的项目实训历程：

2010年2月，王思延凭借自己的努力以及北三环（游戏）校区项目教师杜守跃（原金山软件游戏开发主程序员，详情见北三环官方网站）因材施教的悉心引导，成功被金山集团下属网络游戏公司录用。经过两个月的试用期，他的技术水平被团队高度认可，月薪已经达到了上万元。

在游戏行业，没有出身之分。兴趣，加上能力，加上努力，这里便是你的天下——这是王思延在工作两个月以后的感言。



汇众教育助你抢到职场“金饭碗”

汇众教育北京北三环（游戏）校区是总部直属校区，校区位于北京市北三环中路马甸地区，紧邻中关村科技园区，周边汇集北京电影学院、北京交通大学等众多国内一流大学，交通便利，地理优越，商贸、科技氛围浓郁，在这里可以感受时尚、现代的奥运气息，是北京创意产业重地。北三环（游戏）校区具备先进的手机、网络游戏开发和设计培训经验，良好的业界合作关系，与多家游戏企业共同设立了项目开发工作室，在游戏商业转化上拥有成熟的运作手段，有力的保障了学员的就业。毕业学员主要分布在盛大、金山、法国育碧等知名游戏企业。同时，学员还将在这里实现“游戏创业”的梦想。

汇众教育北三环（游戏）校区始终以学员发展为立足之本：用更先进的课程体系、更严格的教学服务体系、更专业的专家师资队伍、更完备的就业保障体系、更舒适的学习环境，更人性化的管理体系让学员始终站在游戏行业的巅峰。

4月，多家知名游戏企业主动来到汇众教育北三环（游戏）校区，与学校签订了游戏开发人才联合培养协议，全力打造“最具就业竞争力学员”，并开设“技能+学历”精英委培班,入学即签订《就业推荐协议》，起薪4500，订单实训。

游戏企业定向委培流程：



汇众教育北三环（游戏）校区郑重承诺：

1、学员入学即签法律承认的《就业推荐协议》，毕业后直接输送至合作企业工作。

2、由金山，完美，EA等各大游戏公司一线游戏开发工程师组成教学团队，保证优质的教学质量。

3、5+1教学方式灵活科学，汇众独创教学方式，每周安排CTC课程，保证教学效果，学不会免费重学。

汇众教育北三环（游戏）校区特意为上门咨询的学生及其家长准备了精彩的专业试听课程，亲身体验游戏制作非凡魅力，行业专家现场答疑解惑，欢迎预定免费讲座，了解详情请点击学院网站。P

汇众教育北三环（游戏）校区相关信息

咨询QQ：1264696851　952322572

网址：http://www.bjgamecollege.cn或http://ot.gamfe.com

地址：北京市西城区北三环裕民中路6号万联汇业商务会馆3层

汇众教育
本期推荐校区
广州动漫校区

月薪3500～8000元，企业抢聘动漫人才

高薪动漫设计人才 年薪10万“一将难求”

谈起动漫游戏从业者，很多人的第一印象就是“玩”。而事实上，在那些对动漫人才需求量比较大的行业中，一个看似“玩”的职业却是名副其实的金领职业，如动画制作行业、广告行业、建筑行业、影视行业、网站等。

据一位业内人士透露，在沿海发达城市，一般情况下，初入行人员的月薪在3000元左右，两到三年后可以攀升到5000元～8000元，优秀人才的年薪将达到10万～50万，而对于那些能独当一面的首席设计师、艺术总监或已担任管理运营职务的顶尖高手，年薪甚至可以在60万以上。丰厚的收入，使得一些角色动画设计师、3D多媒体设计师、平面设计师都成为令人羡慕的职场新贵。



“在一个行业里，从业人员紧缺程度最直接的表现就是他们的社会地位和收入水平。”某资深动漫设计师陈先生表示，动漫设计作为新兴的创意工作，专业人才社会地位相对较高，薪资水平也普遍高于传统行业，比如，MAYA制作人员月薪一般在5000元左右，中高层3D动画师月薪则在6000元以上。然而，就在这种高薪水高待遇的“诱惑”下，不少动漫企业仍然招不到合适的人才。“从企业动漫人才需求来看，动漫人才的培养速度远远赶不上企业需求总量。”据某权威部门数据统计，一些企业动漫设计职位空缺率达40%以上。



原因剖析:受文化教育制约 难产“高智力”人才

汇众教育董事长李新科表示，“动漫、游戏、影视类的岗位具有高度的智力特性，要求从业人员掌握熟练专业IT技能，具备无拘无束的创造力。在产业化的背景下，还要具备极强的团队合作精神和稳定的职业素质。”可是，长期以来，由于社会文化氛围、经济发展阶段以及人才教育传统理念的某些限制，中国一度安于扮演“中国制造”的角色，“想象”和“创造”能力成为越来越稀缺的资源；而我国数字技术普及程度落后于一些发达国家的客观现实，也让熟练掌握动漫设计制作的高新技术人才成为企业争抢的对象。



广州某高校动画专业的张老师表示：中国的动画和漫画，也曾经辉煌过。从上世纪50年代开始，作为国内动漫化的主要表现形式——连环画，曾经风靡一时，成为全民读物，单册连环画销量高达300万册。但不可否认，在当时封闭环境中，计划经济条件下，尽管有销售市场，但由于不具备产业能力，这使得我国的动漫业每况愈下。更严重的是，由于国产动漫长期营养不良，导致其陷入了恶性循环，国产动漫在国外动漫的冲击下质量下降，投资人担心不能盈利，不肯对其进行投入或者扩大投入，结果产品数量更少，质量更差，形成怪圈。

出路探讨:高校和培训机构争相开设动漫专业

据权威部门统计显示，2010年中国网络动漫市场规模达到7900万元，中国至少有5亿的动漫消费者带动着每年1000亿元的巨大市场空间。我国动漫产业正以97%的增幅飞速发展，成为国家经济发展的新增长点。

虽然很多高校陆续开设了动漫相关专业，但是传统的动漫教学内容与企业对人才的实际需求严重脱节，且入学门槛相对较高，培养周期长，培养出来的学生无论是数量还是质量都较难满足当前动漫企业的需求。因此，职业教育就成为广大有志于投身动漫行业的年轻人的成才捷径。

汇众教育广州（动漫）校区，是广州市政府重点扶持的文化创意型人才培养基地。作为华南区动漫培训的中心校区，凭借雄厚的师资力量和完善的就业服务，多年来为珠三角地区培养了大批优秀动漫设计精英，毕业学员任职于广州蓝狐、奥飞、咏声、原创动力、南方精准传媒等知名企业。2010年校区与广州市130多家企业签订用人协议，定向培养2D、3D动画设计师。4月热招26名学员，大中专毕业生或高中以上学历的动漫爱好者均可报名，入学即签《就业推荐协议》，零起点培训，采用小班制授课（可选择脱产或业余学习），专业理论+企业项目实训，聘请企业名师顾问团指导学员的作品设计，合格毕业者颁发工业与信息化部权威认证及汇众教育研究院认证证书，入职动漫企业的插画、模型、渲染、动画、特效等岗位，月薪3500～8000元。每周六下午免费公开课欢迎体验。P

汇众教育广州（动漫游戏）校区相关信息

咨询QQ: 200817632　200856961

详情登录：http://www.gamfe.com/gza

地址：广州市中山六路232号越秀新都会大厦中座21层（地铁西门口站C出口）

汇众教育
本期推荐校区
武汉动漫游戏校区

揭秘游戏设计，看如何成为高薪一族

作为创意产业最具发展潜力的行业——游戏行业，它的发展俨然超过所有人的预想。国家政策大力扶持，游戏市场发展势头迅猛，网游收入规模已超越传统三大娱乐产业：电影票房、电视娱乐节目和音像制品。伴随游戏产业的蓬勃发展，人才短缺问题急剧凸显，游戏人才已经成为就业市场的“香饽饽”。游戏设计、开发与编程人员月薪一般都在七八千元左右；游戏策划人员月薪也能达到上万元；在沿海地区，资深的图形技术工程师若设计的速度和质量俱佳，月薪能达到2～3万元，一般的月薪也维持在4000～5000元左右。随着国内网游制作水准不断提升，《完美世界》《梦幻西游》等众多高水平网游逐渐夺回被国外网游占据的市场份额。国产网游的逐步成熟，中国网游市场的前景一片大好，让很多喜欢游戏的人都想进入游戏行业，然而在大家的眼中，游戏制作是个神秘而高端的行业，特别是一个与中低学历者无缘的行业。日前，据汇众教育武汉（动漫游戏）校区最新统计数据显示，高、中专、大专学历的学员经过8至10个月的系统学习，完全可以胜任游戏公司的要求，而且学员就业率高达98%。如此惊人的就业率反映了一个不争的事实：游戏企业看重的是实力而不是学历。所以学历不是关键，关键是能掌握游戏制作技能。那么这些高水准的网游是如何制作出来的?怎么才能成为一名优秀的游戏从业人员?国内的游戏市场现状和前景如何?

游戏制作全流程：

简单地说，游戏制作就是从游戏创意到成为商业产品的全过程。除了前期的市场调研外，整个游戏制作流程大致分为策划、美术资源制作、程序开发、再到游戏测试、运营上市几大阶段。

步骤1：游戏策划

游戏策划就像编剧和导演一样，要规定游戏的世界构成，规定种族、气候，安排什么地方需要出现怪兽让玩家觉得刺激好玩，需要设计各种各样的武器和装备吸引玩家等等。专业点讲就是要设计游戏的背景故事，世界观，大陆布局，规则玩法，剧情对白，游戏任务，各种数值等等。游戏策划师是游戏的灵魂人物，是游戏行业中非常稀缺的人才，无论是薪资待遇还是职业发展前景十分看好。

步骤2：美术资源制作

策划文档会分为技术设计文档、背景艺术文档和商业计划文档。背景艺术文档将指导下一阶段的美术资源制作，它包括：原画设定、模型贴图、角色动画、特效和音效制作等。

1、游戏原画设定：

游戏原画设定是一个承上启下的重要环节，也是最具创造力的职位，游戏里各种天马行空般，非常具有想象力的人物、怪物形象，场景设计都是出自原画之手。但原画要考虑到游戏文档里对游戏角色、场景的设定要求，也要确保三维美术设计师的三维具体制作顺利进行。

2、模型贴图制作

针对各种原画设定的艺术风格和技术风格，运用3D制作技术具体建立游戏世界，包括角色、道具、场景等，包括模型制作、贴图制作两个流程。根据游戏类型不同网游、次世代等不同游戏类型，模型贴图的制作工艺要求和流程也不同。

3、游戏角色动画

游戏中大都存在着种类繁多的人物、怪物和各种不可思议的动物、植物以及水流、岩浆、沼泽等各种地形地貌，为了让这一切更加逼真和栩栩如生，游戏动画设计师通过三维绘图软件赋予他们逼真的动作，合理的让人物生活在游戏世界中。

4、游戏特效制作

游戏角色在格斗或者施放魔法、各种必杀技时，你都会看见非常绚丽的视觉效果，这种视觉效果就是游戏特效师的工作。游戏特效师从分镜设计、切片动画、特效贴图制作、粒子特效制作到后期合成，将自己的特效设计思想制作出特效。

步骤3：程序开发阶段

在策划阶段后，产生技术设计文档，这一文档将运用于程序开发。程序开发包括：引擎编写，脚本编写和代码测试。通过以上流程的严密制作，一款游戏即可上市运营了。游戏产品是IT技术创作的文化产品，游戏人才是IT行业的高端紧缺型人才，但求职者缺少项目制作经验的现状，以致于很多动漫游戏企业开出底薪4000、五险一金的优厚待遇也很难招到合适的人才。而找工作的大学生中，普通的办公室文员、业务员、服务员甚至成了“天之骄子”无奈的首选。参与商业项目制作，是公认提升实战能力与技术能力的最好方法之一。近日，汇众教育学员孙强等10人，拿到了5000元人民币的“红包”，他们用1个月的时间完成了韩国虚拟现实的外包项目，这正是汇众教育6年来深入普及校企合作的成果。

6年以来汇众教育集团，联合1000家战略合作企业，确保了“1个学生1个商业作品”，平均90%以上的高薪就业率赢得了工业与信息化部、文化部等高度赞扬。近日，武汉（动漫游戏）校区在上海盛大、北京金山、巨人等10家战略合作企业的支持下，推出“大中专生就业实训工程”，面向全省定向招收35人，入学要求中等以上学历，合格毕业生入职后平均月薪在2000～4000元之间，工作1年后月薪在4000～6000元。

“动漫、游戏”火爆申城，实训就业

动漫游戏急催市场“备货”

日前，据中华英才网动漫游戏职场十大人气排行榜最新数据显示，3D、2D开发设计师成为最大需求量职位，而位列第三、四位的动漫游戏设计人才和策划人才仍是动漫游企业最急需的人才。其中，动漫游戏行业平均月薪已经突破5000元，中高级人才更是极为紧缺，月薪近万元，最高年薪可达30万。为了能够吸引和留住更多人才，各大动漫游戏公司都在大幅加薪，其中盛大网络09年员工的平均薪资涨幅超过20%。

一位业内专家坦言：中高端人才紧缺已成为掣肘国内动漫游戏行业发展的最大因素。伴随产业势如破竹的发展，人才争夺将进一步升温。

选择优质校区　实现高薪就业

2009～2010年大学生就业以及企业人才荒话题不断，供需始终无法达成平衡。据不完全统计，上海三年内动漫、游戏从业人员缺口10万。动漫、游戏企业用人需求迫在眉睫，急催市场“备货”，然而随之而来的是大学课程与企业脱节，人才招聘非常困难。在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务，为沪上数字娱乐职业教育行业提供了专业参考及标准，成为上海众多一线动漫、游戏企业人才的重要输出渠道。

学员入学即签《就业推荐协议》

据悉，汇众教育的培养方式是根据企业的需求制定专业的人才培养计划，并向相关企业直接进行人才输出。与传统教育不同，教学过程中更加注重的是学员的动手能力、职业素质和技能的培养，也就是说更加关注的是学员的就业能力及社会的适应能力。

政府补贴：50%～100%的学费补贴

游戏学院、动漫学院为促进就业，发展更多优秀人才，推出学费补贴项目。学员可在学习期间申请，享受学费50%～100%的补贴。此项优惠政策对当前大学生以及希望进入动漫、游戏行业的有志青年可谓是个难得的机会。据了解，补贴政策自推出以来，得到了众多家长和学员的认可。

“双核”在手，就业无忧

日前，上海徐汇（动漫游戏）校区已与近千家知名企业签订长期战略合作协议，旨在为企业大力培养动漫游戏人才，仅2008～2009年学院就有多名毕业学员成功就职盛大、巨人等名企。与此同时，学院还与上海知名高校展开合作，开创“学历教育+技能培训”新模式，使学员集技能、学历于一身，成为企业“抢聘”的精英。

就业案例：如何成为月薪5500元的精英

李小鹏（化名） 大专毕业的时候对待遇要求是“能养活自己就行”，对工作的期望是“能锻炼一下能力就行”。十几场招聘会、百余份简历、3个月花费了5000多元的求职成本，他也只找到了一个风雨飘摇的业务员职位。后来在父母的支持下，李小鹏来到汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区，毕业后在就业老师的推荐下，他很快找到了理想工作，月薪高达5500元。

汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区简介：

2004年6月汇众益智（北京）教育科技有限公司正式在京成立；

2007年底，公司获得国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）千万美元投资；

2010年，汇众教育上榜福布斯中国潜力企业榜；

上海徐汇（动漫游戏）校区，是汇众教育集团体系内为数不多的几个拥有游戏学院项目、动漫学院项目双项目的中心之一。除此之外，学院还以其在教学、管理、就业、学校环境、师资力量、学校硬件方面等诸多优势，与上海500多家游戏动漫企业达成长期战略合作，为游戏动漫行业输送大量游戏策划、游戏美术设计、游戏程序开发、动漫设计、影视动画等专业优质人才，并多次获得集团总部颁发的 “十佳校区”殊荣。P

咨询报名热线

动漫设计培训：

咨询QQ：1377921010　200853990

网址：http://www.gamfe.com/shc

地址：上海市徐汇区漕溪路251号5号楼7楼（近地铁一号线漕宝路站2号口）

游戏开发培训：

咨询QQ：200853180　1244623343

网址：http://www.gamfe.com/xh

地址：上海市徐汇区漕溪路251号5号楼11楼（近地铁一号线漕宝路站2号口）

■写在前面

从本期开始，我们将拿出一定的篇幅，带大家回顾德国年度游戏大奖（德文Spiel des Jahres，英文译为Game of the Year）的发展历史，还有获奖的桌游及桌游设计师。德国年度游戏大奖是当今世界上最权威的桌游评选奖项，从1979年开始颁发奖项，至去年2009年，已有超过30年的历史，我想，作为桌游爱好者，我们有必要了解一下这30年的历史，来看一看桌游在这30年中的发展与变迁。回顾采用连载方式，大致以年度来划分章节，本期将介绍1979、1980年德国年度游戏大奖的基本情况。

4月中刊的《国产原创桌游展示》小专题刊出后，目前已经收到了部分读者、桌游爱好者及国产桌游设计者的反馈意见。在这里要强调一下，介绍“国产原创桌游”的小专题，我们会一直做下去，今后将不定期的刊出，只要有好游戏，随时发现随时报道。如果有人愿意毛遂自荐，把自己设计或者见到的国产桌游推荐给我们，我们将非常欢迎，只是有一点一定要注意，我们对于处在刚刚起步阶段的国产原创桌游，在品质上可不做苛刻要求，但在“原创”程度上会进行严格把关。

国外精品桌游，本期介绍了6个，分别是《地下城主》（Dungeon Lords）、《种植园》（Finca）、《开膛手杰克》（Mr.Jack）、《搬家公司》（Pack & Stack）、《穿越沙漠》（Through the Desert）、《银河竞逐》（Race for the Galaxy）。

首先要介绍的是《地下城主》，老资格的PC玩家应该还记得牛蛙公司那款脍炙人口的作品《地下城守护者》（Dungeon Keeper），所以这款桌游一经推出就引来足够的关注，也有其必然的原因。

《种植园》也值得特别说一下，这款游戏的配件——橘子、葡萄、柠檬、无花果、杏仁、橄榄六种水果，每种18个，精巧的小木块模型，受到相当多女性玩家的喜爱。

《开膛手杰克》是比较经典的二人对抗游戏，需要比较多的推理和判断，此类游戏有相当多的固定拥趸。

《搬家公司》的游戏构思独特，配件制作也颇精细，规则简单，游戏过程紧张刺激，有趣且耐玩度高。

《穿越沙漠》出自桌游大师Reiner Knizia，作者本身就是产品质量的保证，目前该游戏有了正式的中文版，大家都可以去玩玩。

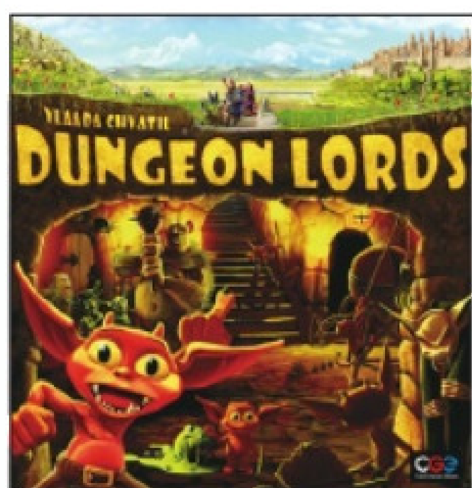
《银河竞逐》又是一款“太空争霸”题材的桌游，探索、战斗、扩张，还是开发、生产、贸易，这确实是一个问题……P

2009年3月中获奖名单

一等奖 山西 欧进
二等奖 甘肃 冯浩 江苏 龙仲元
三等奖 云南 殷磊 等

2009年年终特别奖获奖名单

一等奖 山东 孟庆曾
二等奖 新疆 张盛 辽宁 马强 河北 孙宏宇 江西 李东 安徽 郭曦
三等奖 山东 刘明昊 重庆 朱少煦 河南 陈思远 安徽 王金钢 山东 刘凯文 内蒙古 李聪 四川 肖柯 北京 李洋 河南 元杰 上海 钱泉



游戏名称：Dungeon Lords
中文名称：地下城主
游戏人数：2~4人（4人最佳）
设计者：Vlaada Chvatil
出品公司：Czech Games Edition、Z-Man Games
出品时间：2009年

看到这个游戏的名字，老资格一些的PC玩家应该会联想到一款经典的策略游戏——地下城守护者（Dungeon Keeper），玩家在游戏中建造自己的地下城，可以生产各种怪物，然后对抗入侵地下城的人类英雄。而今天我们要介绍的这款桌面游戏，就是类似《地下城守护者》的一款游戏，在去年的Essen桌游展会介绍的专题中，我们曾对这款游戏做过简单的介绍。最近有幸玩到了该游戏，就此详细介绍给大家。

在游戏中，你扮演一个恶魔，要建造一个最棒的地下城，从而获得地下城经营许可证……地下首领给你两年时间来建设，但在每年末，都会有一队英雄来攻击你的地下城，只有成功抵抗了英雄，又将自己地下城保持得非常完好的玩家，才能最终获得游戏的胜利。

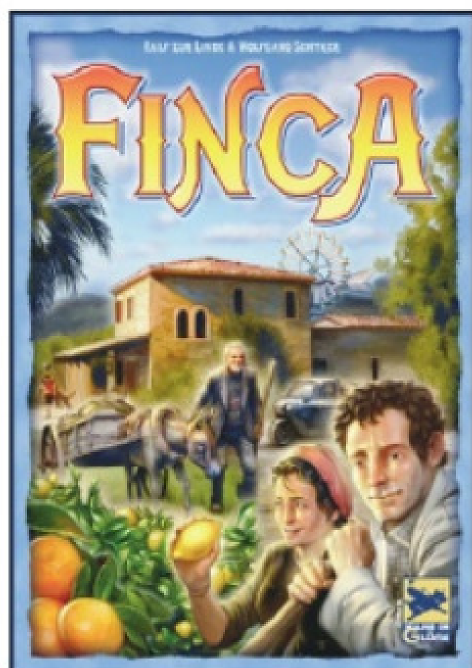
玩家每人会拥有一张地下城图板，板面上分成很多区域，用于放置各种资源与配件，比如金库区放置金币、储藏室放置食物，此外还有小鬼的住所、关英雄的牢房以及地下城怪物卧室等等。除了这张图板，还有两张图板需要放在桌子中间，一张叫中心图板，用于选择各种行动，放置备选怪物，放置各种资源供给，等等。另一张叫流程图板，有游戏的整个流程提示，并可以放置入侵的英雄，背面则是战斗流程。除了图板，游戏中有很多小的配件，比如各种颜色的小木块（食物、黄金、玩家指示物、受伤指示物），还有小鬼的立体模型，各种英雄、各种怪物的纸板，地下通道片和房间片、各种陷阱和魔法牌等等，东西很多，也有点乱，需要耐心看规则。



还好规则不太难，游戏在流程图板上一步一步执行，首先是布置新的房间，怪物以及入侵英雄的纸板，然后就是游戏的最主要部分，选择行动。玩家总共有八个可以选择的行动，大体上是：买食物、降低邪恶度、挖地下通道、挖金子、生产小鬼，拿陷阱牌、雇佣怪物、买房间。每次玩家需要自己选择那三个行动，然后依照回合顺序，依次派人前往执行，执行的顺序，都会影响这个行动的效果。行动执行后，有两个将不能再用，也就是说，对重复相同行动有一定的限制。行动过后就是事件牌，会有一些随机的事件发生，然后就是分配英雄，英雄会根据玩家的邪恶度

来决定攻击谁（邪恶度在游戏中会不断增长，比如买怪物、买食物都会增加邪恶度），如此重复3次后，一年结束，每个玩家到此都会得到3个英雄，然后就是战斗，战斗一共进行四轮，每轮玩家都可以出陷阱牌或者派怪物上场。每轮结束后，只要有英雄存活，英雄们就会摧毁一个离入口最近的通道或者房间，四轮结束后，被玩家打败的英雄将放到监狱，用于最后算分，然后游戏进入第二年，再进行一遍，进入最终算分，俘虏的每个英雄都算分，还有一些其他的荣耀会带来分数，比如通道最多、小鬼最多等等，总分最高的玩家将获胜。

总体来说，本游戏属于复杂策略游戏，配件多，内容复杂，关联性强，玩家需要照顾和思考的地方比较多，想在竞争的环境中，好好建设不是件简单的事情。推荐喜欢这类风格游戏的玩家亲自尝试下，你会从中找到打败英雄的那种邪恶的荣耀感。P



游戏名称：Finca
中文名称：种植园
游戏人数：2～4人
设计者：Ralf zur Linde、Wolfgang Sentker
出品公司：Filosofia Editions、Hans im Glück、Rio Grande Games
出品时间：2009年

游戏的背景是一座小岛上的种植园，玩家要扮演的是种植园中的农夫，尽量多的收取种植园中的水果，然后按照要求运出去……

先把游戏板图摆好，然后将12片风车叶（每个风车叶上都画着一种水果的图案）放在图板的风车标志处，将42片水果需求片分成10组，分别放在种植园的10个区域内（剩余两片放回游戏盒中），将10片水果种类标识片也分别放在种植园的10个区域内。

游戏的初始回合里，任选一名玩家为先手玩家，该玩家可放自己的一名农夫在风车的任一片叶片上，同时拿取一个对应的水果（游戏中有橘子、葡萄、柠檬、无花果、杏仁、橄榄六种水果，每种18个）。其他玩家也要依次完成此动作（允许将农夫放在已有农夫的风车叶上）。

在接下来的每个回合里，每个玩家都可以三个动作中的一个来完成。第一个动作是顺时针方向移动自己在风车片上的任意一个农夫，移动的步数等于该风车片上原有的农夫数（包括自身），移动后停留在哪个风车片上，就拿取该片对应的水果，拿取的数量等同于该风车片上现有的农夫数（包括自身）。当农夫移动过程中，如果经过风车叶上的驴车标志，则会得到一辆驴车。需要说明的是，不论是哪种水果也好，驴车也好，总数都是有限的，当某位玩家需要拿取却发现剩余的数量已经不够时，所有玩家都要将手边的该种水果（或驴车）全部交换回库，然后再供该玩家拿取。这种设定决定了不论是水果也好驴车也好，都不能在手上无限囤积，这就涉及到了玩家可以采用的第二种动作，这第二种动作就是运出水果。种植园中的10个区域中每个区域都有4片水果需求片，最上面的一片是翻开的，标出来需要的水果的种类和数量，就像订单一样，当玩家手里有了符合订单的水果种类和数量，又有驴车在手，就可以将这些水果运出，驴车一次最多可以运送六个水果。运出水果这个行动结束后，玩家将对应数量的水果和驴车交回，获得该水果需求片（上面的数字就是分数）。当一个区域里4片水果需求片被拿光之后，该区域的水果种类标识片也就决定了归属，拥有标识片所标水果数量最多的玩家得到标识片（出现一样多的情况则谁都不得）。被拿光的区域用小木块标识出来，拿光的区域达到一定数目时（4人为6、3人为5、2人为4）游戏结束。玩家的第三种动作是使用特殊功能片，每个玩家都有四个特殊功能片，具备各自独特的功能但都只能使用一次，大家一定要明确每个片的功能并注意使用时机。

最后说一下计分方式，每个水果需求片按照片上的数字算分，每个水果种类标识片算5分，每个没有使用的特殊功能片算2分，另外还要加上奖励片的分数（第一个收集齐标有1～6水果需求片的玩家得到7分的奖励片，第二至四个收集齐的是6、5、4分），分数最高者获胜。P





游戏名称：Mr.Jack
中文名称：开膛手杰克
游戏人数：2人
设计者：Bruno Cathala、Ludovic Maublanc
出品公司：Brain Games、Hurrican
出品时间：2006年

开膛手杰克，大概是算得上是史上最臭名昭著的凶手之一，后世以此题材衍生出的影视、文学作品相当的多，本次介绍的这款桌游，也是与开膛手杰克题材相关的，让我们一起回到1888年伦敦东部的白教堂街区……

游戏里共有八个角色，每个角色都有其特殊的能力，这八个人既是追踪凶犯的调查员，也是嫌疑犯（因为Mr.Jack就隐藏在这八个人当中）。两个玩家，一个扮演Mr.Jack，一个扮演侦探。然后将八个角色按说明放置在街区图板上。

游戏开始时，扮演Mr.Jack的玩家从八个角色卡中抽一张放在自己面前，这个角色就是Mr.Jack。游戏共有八个回合，奇数回合侦探先手，偶数回合Mr.Jack先手，每一回合先手玩家翻开四张角色卡，从中选一个，移动并执行能力，接下来后手玩家依次选出两个角色，移动并执行能力，接下来先手玩家将剩下来的角色移动并执行能力。能力有主动被动之分，有些能力玩家可选择让不让它生效。

四个角色都行动以后，扮演Mr.Jack的玩家必须说明Mr.Jack现在是否处在“现身”状态。所谓“现身”状态是指角色与路灯相邻或与其他角色相邻（角色之一的华生医生的人物技能也可使其他角色处在现身状态）。然后扮演Mr.Jack的玩家根



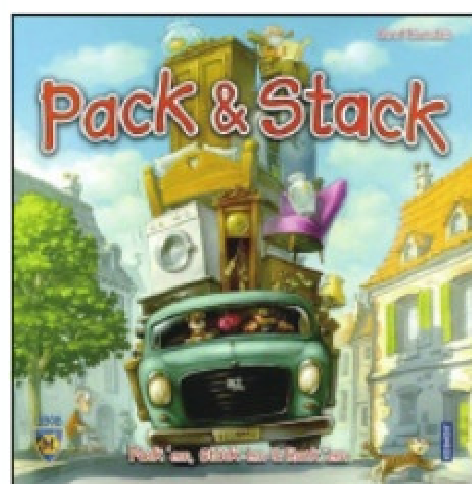
据"现身"状态，将排除了是Mr.Jack嫌疑的角色卡都翻成"洗脱嫌疑"状态（棋子灰色的面朝上）。接下来按图板上的要求熄灭一盏路灯。如此执行八个回合，偶数回合结束后将八个角色卡面朝下重新洗牌。

游戏在下列三种状态出现时结束，一是某角色从街区边缘脱出，而他（她）正是Mr.Jack（Mr.Jack必须处在隐匿状态才能脱出，所谓隐匿状态和现身状态正好是相对的），二是八回合后Mr.Jack没有被扮演侦探的玩家抓住，三是扮演侦探的玩家在自己的回合里使两个角色相临，并宣布逮捕其中一名角色。



前两种结束状态下，扮演Mr.Jack的玩家获胜，第三种状态下，如果扮演侦探的玩家逮捕的是Mr.Jack，则扮演侦探的玩家获胜，否则是Mr.Jack获胜。

Mr.Jack一经推出，收到广泛好评，此后又推出了数款扩充产品，基本上属于增加了角色或者换了个场景，我想这是必要的，因为此类两人对战的游戏，经常是欢乐度不够，久之容易厌烦，只有这样做才有持续的新鲜感。



游戏名称：Pack & Stack
中文名称：搬家公司
游戏人数：3~6人
设计者：Bernd Eisenstein
出品公司：Kosmos/Mayfair Games
出品时间：2008年

这是一款经过巧妙设计的木块堆叠游戏，在外国，有很多类似的木块堆叠游戏，比如动物叠叠乐（animal upon animal）、平衡天使（Bamboleo）等，这类游戏轻松有趣、老少皆宜，单独摆放也很好看，又因为木制手感好，无污染，所以很流行，而这款《搬家公司》，将木块堆叠与空间拼图相结合，变成了一块简单的木块堆叠策略游戏，构思巧妙，很受桌游玩家欢迎。

游戏以搬运货物为主题，玩家要将各种大小的货物放到自己选定的货车上，放少了或没放下，都会被扣分，而玩家一开始的分数都是一样的，经过几轮的搬运与码放，有玩家分数被扣没时，游戏结束，分数剩最多的人获得胜利。

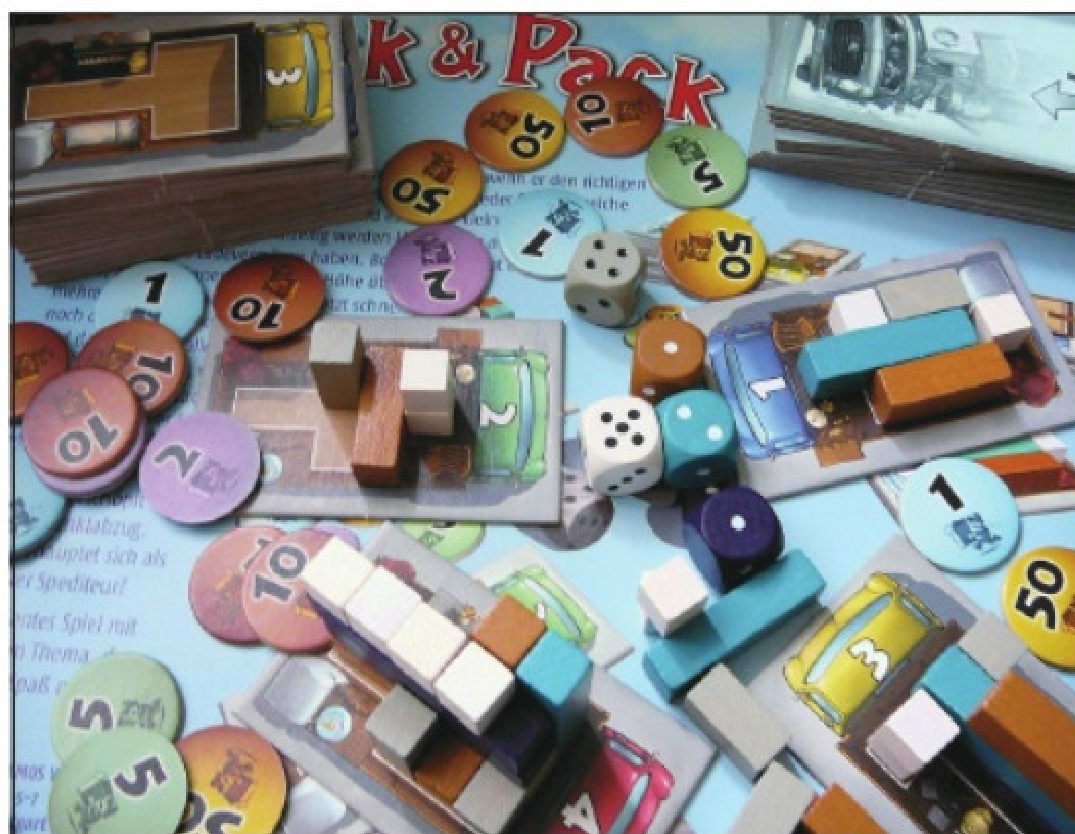
此款游戏配件很简单，5种不同颜色、不同尺寸的货物方块，从一个立方体（1×1×1），到长条的五个立方体（1×1×5），代表不同大小的货物。30个货车板，每个货车板上都会画着不同布局的放货空间（既有平面空间限制也有高度限制），这些立体区域就用于放置货物方块。还有5种面值的分数圆片以及对应五种货物方块的五个骰子。

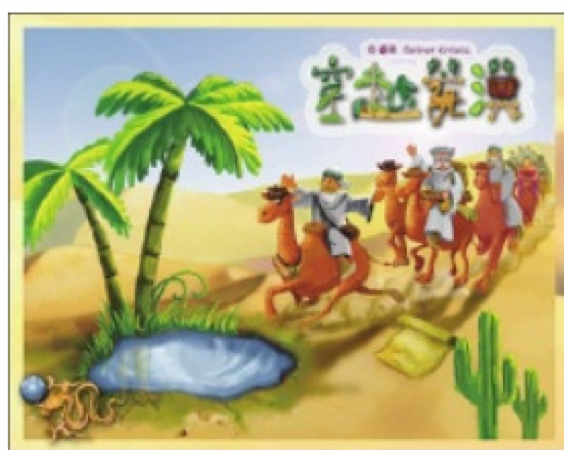
游戏一开始每人都有75分，然后依次投掷骰子，根据骰子的数值，拿去对应颜色的货物块，比如白色骰子是2，那么就拿两个白色货物块，紫色骰子是1，就拿一个紫色货物块。

将所有货车板面朝下放成一摞以备抽取，每人确认这次要装车的货物数量和大小后，从货车板中，随机抽取一个（3~4人时，每名玩家随机抽取两个），自己可以看，但不要让其他玩家看到。

所有玩家拿到后，同时翻开，这时大家要尽快拿一个货车板，但不允许拿自己的（拿其他玩家翻开的）。动作最慢的人，只能从没用过的货车板中随机抽取一个，这个就是自己本回合要用的货车了（抽到什么是什么，听天由命了）。然后玩家要开始尝试，将自己的货物块尽量放到货车板上，不能超高，也不能超出码放区域，确定后，每个未被填充的立方体，减一分，没有放上去的每个立方体（货物）减两分，玩家从自己的总分中扣除这些分数。注意，如果你是本轮游戏减分最少的，就会得到10分奖励，然后货物块交回，重新扔骰子，拿货物，开始新的一轮，直到有玩家没分后，剩余分最多的玩家获胜。

整体而言，这款游戏很休闲，规则简单，游戏过程紧张刺激，但也十分有趣，耐玩性很高，变化很多，是款不可多得的家庭娱乐小游戏，很怡情，偶尔拿出来玩玩，输的人刷碗，也不耽误功夫。哈哈！





游戏名称：Through the Desert
中文名称：穿越沙漠
游戏人数：2~5人（3人最佳）
设计者：Reiner Knizia
出品公司：Fantasy Flight Games、Kosmos、Wargames Club Publishing
出品时间：1998年

12年，我们现在介绍的这款游戏已经推出了有12年，今天我们之所以还说起这款游戏，其一是因为很多玩家认为这款游戏像围棋一样的复杂又充满计算，另一个原因就是这款游戏近期出了中文版，虽然游戏过程中不需要阅读任何文本，但中文版会使很多玩家更愿意去接受或购买它，下面我们就来了解下这个游戏。

游戏图板是一张画满六角形格子的沙漠，有一些六角形格上绘有树木图标或圆点，这些地方用于放置棕榈树和水池分数片。玩家在游戏中带领自己的驼队探索沙漠，找到绿洲和水

源，每个玩家有6个骑师模型，5个放在五种颜色的骆驼上，1个放在灰色骆驼上，放在自己面前，用以代表自己的颜色。

游戏开始后，每个玩家依次把自己带骑师的骆驼放到图板上，前提有几个要求，不能摆在水池、树木或其他骑师的位置上，不能摆在树周围的格子上，不能与其他骑师挨着（包括自己的）。每个玩家都放完5个骑师后，游戏正式开始。

玩家可以做的事情很简单——放两头骆驼在图板上，但是要求很多，其一，放的骆驼必须挨着自己同颜色的骆驼或者骑师，代表是一个驼队，其二，放的骆驼不能与其他玩家的同色驼队连在一起，至少保证一个格子的间隔，其三，与其他颜色的骆驼挨着可以，无论是谁的驼队，其四，骆驼可以放在水池上。那么就这样放骆驼，目的是什么呢？得分方式有几种：任意一种颜色，谁的驼队最长，得10分。把骆驼放到了水池上，就可以得到这个水池的分数片。把骆驼放在树旁边，而且是第一个放的，就可以得到树的分数。玩家用自己的一种颜色的驼队如果围成一个圈，那么圈里面的每个格都是一分，并且可以得到里面的水池和树的分数。当有任何一种颜色的骆驼被拿光后，按照上述方法算分，分数最多的玩家获胜。



这款1998年出品的游戏，到目前为止已经出了4个版本，多次重印，被玩家称为“棋小内涵深，小驼队大智慧”，是桌游大师Reiner Knizia的又一名作，由于骆驼模型做的十分可爱，图板和树模型也惟妙惟肖，玩家用游戏配件摆拍了很多有趣的图片，使游戏是从工艺到内涵上，都得到了桌游玩家的肯定，喜欢计算和动脑子的玩家可以一试。



游戏名称：Race for the Galaxy
中文名称：银河竞逐
游戏人数：2~4人（2或4人最佳）
设计者：Thomas Lehmann
出品公司：Rio Grande Games、Wargames Club Publishing
出品时间：2007年

这是一款以太空探索为背景的卡牌游戏，游戏机制借鉴了圣胡安（卡牌版波多黎各），但在内容和策略运用上，有很大区别，此游戏在2007年一经推出，立刻掀起了卡牌游戏的风潮，也为去年的《领土》（dominion）大红大紫做了很好的铺垫，使卡牌游戏之风在这几年成为众玩家的焦点。

但就像领土一样，由于机制上互动性较差，也有一部分玩家觉得游戏单调乏味，但整体而言，虽然全是卡牌，但也给玩家带来了探索太空，建设太空文明的真实感受。

游戏中有两种牌（背面不同），一种牌是玩家行动牌，每个玩家一组，另一种牌是游戏中使用的所有牌（包括星球牌和开发牌），玩家在游戏中通过各种行动——扩张星球、建造设施、生产资源等等，以此建立起自己庞大的文明体系。

游戏开始前，每个玩家随机抽取一个起始星球牌，作为自己的初始星球，然后在分给每人六张游戏牌，玩家要从中选择四张保留，然后游戏开始，每个玩家都有七张行动牌，其中包含五个阶段的牌（第一阶段和第四阶段有两张）。

每回合开始时，每个玩家要从这些行动牌中选择一张，先保密，等大家都选好后，同时亮开，根据行动牌的阶段号，从小到大依次执行，只要某一阶段有人选择， 那么大家都将执行这一阶段的行动，而出牌者则会拥有特殊的奖励。比如第一阶段叫做探索，有两种探索行动牌，第一种是玩家可以看六张留一张，第二种是玩家可以看三张留两张，而没有出探索行动牌的玩家，只能看两张留一张。

玩家得到这些牌有两个作用，第一是用正面的效果，放在自己的面前，成为新的星球或设施，第二是当做征服星球或建造设施的费用，消耗掉（弃掉）。所有玩家的行动牌都执行过后，开始第二轮，如此反复，直到有玩家征服星球和建造设施的总数到达12后，游戏结束，玩家将自己星球或设施的价值加在一起，再加上游戏中得到的分数，总分最高的人获胜。



游戏中每张牌上都会以统一的符号标注其作用和效果，个别复杂的牌才辅助文字说明。所以说游戏看起来容易学，但需要玩家有耐心了解各种星球和设施，因为只有将星球和设施配合好，才能得到更多的分数。

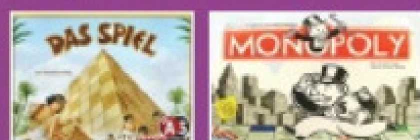
游戏中有两个流派，一个就是战争派（也称斯巴达路线），就是通过武力值得到星球，不消耗手牌，另一个是货物流，通过占领星球生产资源，然后再卖掉资源换取分数。由于卡牌中星球和设施种类丰富，功能各异，设计巧妙且关联性强，所以每次玩都会有不同的玩法和策略，提高了游戏的耐玩度。到目前为止这款游戏已经出了两款扩充包，都增加了互动的内容，比如战争、外交，使游戏过程更丰富，也改变了玩家轮流埋头苦想、各顾各的状况。与那些大的太空版图游戏相比，在卡牌中运筹帷幄，征服扩张，轻松了许多，也别有一番风味。

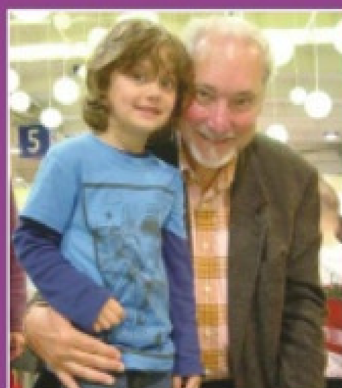
德国年度游戏大奖演义（一）

■北京 君子不器



从这期开始，我们将拿出一些篇幅，带大家回顾德国年度游戏大奖（德文Spiel des Jahres，以下简称SDJ，英文译为Game of the Year）的发展历史，还有获奖的桌游及桌游设计师，德国年度游戏大奖是当今世界上最权威的桌游评选奖项，从1979年开始颁发奖项，至去年2009年，超过三十年的历程，使这个奖项逐渐成为指导桌游发展方向的指路标，也成为桌游设计师心目中的最高成就。当然，获奖游戏也同样会受到玩家和市场的宠爱，如果你看到一款游戏的盒子上印了SDJ的获奖标志，那么你不再需要犹豫不决，这个标志就足以让你下定决心。我们今天喜欢的在玩的很多桌游，都是几年前或十几年前的获奖游戏，足见其权威性及影响力之深远。





SDJ评审团一般由非专业桌游人士组成，也就是说并不包括设计师或者出版公司人员，多数是新闻记者或评论员，他们喜爱桌游，并有很丰富的桌游体验经验。在SDJ的网站上，创始人之一的Jürgen Herz，描述了SDJ创立之初的情况，1978年他产生了创建SDJ的想法，并在2月玩具展会期间，和一些朋友提及这个事情，他们经过讨论，同意并愿意一起参与做这件事情，至此，第一期评审团就由这次讨论的七人组成（这七人同时作为创始人），他们开始挑选游戏，找投资，注册公司等等，并在次年选出了第一届SDJ的获奖游戏Hase und Igel（下文将有详细介绍）。



在过去的30年评奖历程中，大约有30多人曾经参与评审游戏，期间有些人因年龄或疾病去世，有些则失去资格，SDJ的创始人中就已经有3个人去世，在这三十年的发展过程中，SDJ逐渐确定了评选游戏的标准，在其网站上有明确说明：一、游戏概念（原创性，可玩性，游戏价值）；二、规则构成（结构，清晰度，可读性）；三、布局（盒子，版图，规则）；四、设计（功能，做工）。也正是这些标准，保证了SDJ的评选质量，从而让公众信任。下面我们将从1979年开始，回顾一下每年德国年度大奖的获奖游戏和设计师。



在开始之前，先要说明一下，德国年度大奖并不是只选一个游戏，固定奖项分成“德国年度游戏奖”和“年度儿童游戏奖”（从1989年开始），都是从5-6款提名游戏中选拔，除了固定奖项外，还有一些特殊的奖项，比如“最漂亮游戏奖”“最佳复杂游戏奖”，但这些不是每年都有，而是根据当年游戏的情况，我们将在以后的介绍中主要介绍“德国年度游戏奖”获奖游戏及设计者，提名游戏、儿童游戏奖和特殊奖将只做简要说明。

1979年

1979年，第一届SDJ大奖颁给了1973年出版的《龟兔赛跑》（英文译为：Hare & Tortoise，但德文原名是Hase und Igel，也就是《兔子与刺猬》，取材于格林童话），设计者是



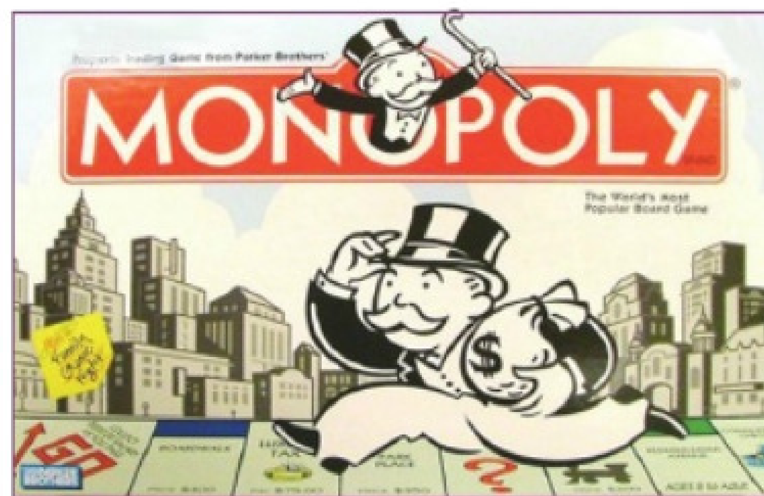
兔子刺猬赛跑

David Parlett，David Parlett是一位研究卡牌游戏和版图游戏的学者，他编写了很多关于游戏的书籍，并为牛津大学编著了教科书《版图游戏的历史》《卡牌游戏指南》等。在游戏设计方面，他总共设计了50多款游戏，但最成功的莫过于《龟兔赛跑》，龟兔赛跑是一款竞速游戏，游戏由图板和卡牌组成，游戏图板上绘有玩家需要经过的赛道，而手牌有各种数值的胡萝卜和莴苣，玩家在游戏开始时，手中就会有胡萝卜和莴苣，玩家要在向前走的过程中消耗胡萝卜，而消耗数量是一个数学公式，需要数量=（前进格数的平方+前进格数）/2，而游戏中，还有一些格子是可以消耗掉莴苣的，如果玩家没有胡萝卜了，他们可以通过后退来获得胡萝卜，玩家到达终点时，必须要消耗掉所有莴苣，而且胡萝卜的数量也不能太多，否则，就不能获得胜利。这款游戏需要玩家进行数学计算来获得并消耗胡萝卜。

作为第一年的SDJ，评审团并未限于1978~1979年的游戏，而是希望对之前的游戏进行总结和给予肯定，这在第二届大奖中我们也能感受到（获奖游戏是1977年发行的Rummikub）。

反观在1979年其他提名的游戏中，除了Alaska（一款在北极冰面上收集集装箱的游戏），还有现在依然被世人喜爱的Acquire（并购）之外，另外几款游戏都是棋类游戏（Twixt和Sly等），还有电子类游戏（Simon和Merlin等。在创建之初，根据创始人之间的讨论结果，评选游戏并不局限于桌游，这点与现今的评选范围有所差别）。虽然在1979年，德国也出品了很多其他类型的游戏，但是在评委眼中，受欢迎程度并不高，倒不如电子类产品。我们从这些游戏的复杂程度、机制以及做工上，都可以深刻的感受到1979年时，桌游在德国依然是古老的、传统的。

提到德国1979年的状况，就不能不说一下当时世界的状况，虽然现如今，德式桌游在桌游世界称霸，但在当初，德国依然在传统棋类游戏的框框内徘徊，而真正近代桌游的里程碑——大富翁（monopoly），于1935年在美国面世，这对于当时处在政治危机边缘的德国来说，显然是不可能出现的情况，而这之后的30年，美国在桌游及战棋方面的发展，远远领先于其他国家，这与当时的世界局势有着密切关系，而于1954年创建的



大富翁


1979特别好看奖

Avalon Hill公司，更是傲视群雄，在战棋和桌游方面，无人能出其右。同时，现今流行最广的孩之宝四大游戏——大战役、大富翁、生命之旅、妙探寻凶（Risk，Monopoly，The Game Of Life，Clue），都出版在1979年之前，可见德系游戏当时的影响力还不是很高。而SDJ并没有从流行的战棋中挑选游戏，则表明SDJ在创建之初，就着眼于适于更广泛人群的桌游，有这样的定位，也是SDJ可以获得巨大成功的基础。

对于作为提名游戏的acquire，无论是在游戏性上，还是在创新上，我们不得不承认它要强于《龟兔赛跑》，但可能是因为acuqire设计者来自美国，或者太偏向商业化，而没有获奖，如果这两款游戏你都玩过，你会毫无疑问的告诉其他人："acquire更好玩"。恕我直言……

言归正传，当年的特殊奖项"最漂亮游戏"奖，颁给了叫Seti的棋类游戏，精致的木头棋子，简洁的棋盘，给人一种简洁的美。

1980年

1980年，SDJ将大奖授予给了Rummikub（中文译名：拉密，也称以色列麻将），这款游戏的设计者是罗马尼亚人Ephraim Hertzano，因为游戏基于土耳其古老游戏okey改进，Ephraim Hertzano在有些文献中也被称作出版人或改进者。Ephraim Hertzano曾经是一名普通的商人，卖过牙刷、塑料制品甚至化妆品，在1940年代，他由于打牌被驱逐出罗马尼亚（当时罗马尼亚的政体禁止打牌），并在二战后辗转来到以色列，并在自家的后花园里设计拉密，然后出版了这款游戏。

1977年，《拉密》在美国销量第一，成为全世界瞩目的焦点。《拉密》是一款数字类游戏，游戏中总共有106张数字牌，分成四种颜色，每种颜色都有数字1~13，各两张，另有两张百搭牌，玩家在游戏前要将这些牌面朝下洗混，然后每人抓14张，立在自己的牌架上，游戏的第一步是破冰，玩家可以从手中出两种牌组：同样颜色连续数字，至少3张（比如红色567）；不同颜色同样数字，至少3张（比如红黑蓝的6各一张），但同时要求数字总和大于三十（比如，玩家出红色1234和红黑蓝的9各一张），如果不能出则需要从剩余牌堆拿一张，直到能破冰为止。破冰后，玩家在能出上述两种牌之外（不用总和到三十），还可以利用所有玩家出过的牌，而将自己的单张牌与现有牌组合或拆分，无论组合或拆分，都不能导致出过的牌中出现不能形成牌组的牌（比如有红色1234，玩家可以出一张5放一起；比如有蓝色3456，玩家可以出红黑的6各一张，再借用现有的蓝6放在一起，组成新的牌组），如果玩家在自己的回合不能出牌，则需要拿一张，如果组合拆分失败，则需要再拿三张，游戏以那位玩家先将自己的牌出完为获胜。



拉密

SDJ将大奖颁给这款游戏是十分明智的，作为一个奖项，如果没有将《拉密》作为最佳游戏推荐过，他的权威性也同样值得质疑，在1980年的其他游戏中，依然包含很多棋类游戏和电子游戏，但我们看到了一个很无奈的现象，提名游戏中，Dampfross和Focus是非常不错的游戏，评审团在之后的1981年将大奖颁给了Focus，而在1984年将大奖颁给了Dampfross，我们暂不说1981~1984间是否有更优秀的游戏面世，但也可以看到SDJ评审团在前期挑选游戏中的迷茫，我们今天的桌游世界每年都可以找到足够好的游戏和足够多的游戏，但在大约30年前，游戏的出品数量却缺少到需要评选以前落选的游戏，这让评审团情何以堪。

提名中另外一名值得注意的设计者就是Wolfgang Kramer，虽然提名游戏是一款以F1为背景的拍卖+竞速游戏，但这位40岁高龄的大叔，在之后逐渐成为了一名桌游设计大师，也多次获得SDJ大奖。我们会在以后的介绍中有更多的介绍。

1980年的"最漂亮游戏奖"颁给了Das Spiel（直译：游戏），游戏由一个底座和251个骰子组成，而玩法多达50种以上，用各色骰子堆成一个金字塔，确实是个漂亮的场景。另一款特殊奖"最佳单人游戏奖"授予了Rubik's Cube，也就是我们今天称作的"魔方"，其设计者是匈牙利的教师Erno Rubik，如今这个称作玩具的东西，在很多桌游站点并无介绍，但在1980年评审团能够想到授予这个特殊奖，确实又一次让我感受到了评审团视野的广博，以及探寻好游戏的执着精神。



1980特别好看奖

●1979年获奖及提名游戏

获奖游戏：Hase und Igel，设计者：David Parlett，类型：竞速
最漂亮游戏奖：seti，设计者：Hartmut Witt 和 Andreas Steiner，类型：棋类
提名游戏：
Acquire 设计者：Sid Sackson，类型：商业，股票
Alaska 设计者：Eric Solomon，类型：牌片摆放
Sly 设计者：Sid Sackson，类型：棋类
Merlin 设计者： Bob 和 Holly Doyle，类型：电子游戏
Simon (Senso) 设计者： Ralph Baer，类型：电子游戏
Shogun 设计者： Teruo Matsumoto，类型：棋类
Touch é 设计者： Wayne Bobette，类型：牌类
Twixt 设计者： Alex Randolph，类型：棋类

●1980年获奖及提名游戏

获奖游戏：Rummikub，设计者：Ephraim Hertzano，类型：牌片摆放
最漂亮游戏奖： Das Spiel，设计者：Reinhold Wittig，类型：骰子
最佳单人游戏奖：Rubik's Cube 设计者：Erno Rubik，类型：玩具魔方
提名游戏：
Dampfross 设计者： David G. Watts，类型：版图类，铁路连接系统
Epaminondas 设计者： Robert Abbott，类型：棋类
Focus 设计者： Sid Sackson，类型：棋类
Galaxis 设计者： David Wells，类型：电子游戏
Stop Thief 设计者：Robert (Bob) Doyle，类型：电子游戏
Niki Lauda's Formel 1 设计者：Wolfgang Kramer，类型：拍卖 竞速

百年战争
●制作：天盟数码 ●运营：天盟数码
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://bn.176.com

■福建 妙灵

给你《百年战争》

《百年战争》是一款以英法百年战争为游戏背景，结合了圣女贞德历史传说，同时也融入了上帝与撒旦之间的千年战争的3D卡通多人在线游戏。游戏名字会让人想起那本脍炙人口的小说《百年孤独》，在时间的长河中，百年究竟代表着什么？



焚烧万物之地，天使们前仆后继的攻击恶魔，而佣兵的王者则举起正义之剑刺进了撒旦的胸膛，万恶的王者跌落到裂缝之中，等待下一个千年的到来。

《百年战争》融入了大量的欧洲元素，建筑风格、场景画面、人物和NPC风格等等都是欧洲的味道，给目前满是西游题材、三国题材的中国网游市场注入了新鲜元素。

游戏画面与音乐

《百年战争》登陆界面的色彩比较低调，简洁，甚至可以说很干净，真的只是一个登陆界面。不过细想一个3D游戏，客户端只有383M，所以还是很能理解。希望《百年战争》后期能将登陆界面改进下，不求华丽，但求实在。

创建角色环节还不错，各职业介绍也很清晰。进入游戏后，欢快的水流声，柔情的背景音乐，以及屏幕正中间的喷水池，让人不禁有种大隐于市的感觉。总体来说《百年战争》的游戏画面很清晰细腻，欧洲的味道也很足。背景音乐是根据游戏地图而定，每切换一张地图都会有一首管弦乐或者带有古典味道的钢琴曲播出。从画面和背景音乐来说，《百年战争》会是一款轻松休闲网游。

游戏操作

《百年战争》采用双模操作，既可以用鼠标，也可以用键盘操作，此外快捷键和功能图标都很简便，但是因为新手指导不够，要摸索好久才能明白某些动作的快捷，希望后期版本能添加比较人性的新手指导。游戏中人物的跑步动作比较缓慢，但玩上一两天就能习惯那速度了。

聊天窗口是笔者比较喜欢的类型，一共有4个分类窗，个人3个，综合1个，玩家可以自由设置个人窗口，可以保留不同频道的聊天信息，而不需要一直点鼠标回头看记录。

装备系统

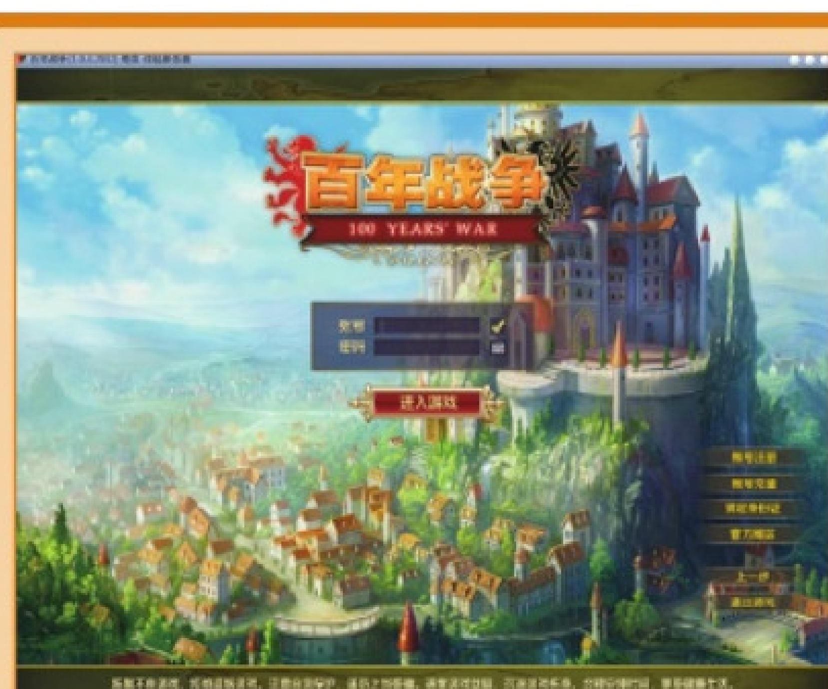
什么骑宠系统、宠物系统、任务系统就不提了，主要想说说《百年战争》的装备系统。在《百年战争》玩家获取装备主要是有三个途径：一、NPC处买白装；二、打Boss获得；三、自己搞材料做。

要想PK厉害，当然就要准备高级的装备。《百年战争》中目前同等级下最好的装备就是紫色传说级装备。玩家将相应的材料和图纸交给装备制作商就能制作出装备，同时玩家可以通过添加魂魄的多少来控制制造紫色装备的概率。虽然说20级还是处在新手阶段，但是笔者一不小心就做出了一把紫色武器。如果把装备系统研究透彻，想做紫色就做紫色装备，可能能赚大钱。

另外，在《百年战争》中，不管什么颜色的装备都可以强化，也都可以打孔镶嵌宝石。

总体评价

《百年战争》的游戏风格以及游戏操作等等，可以让玩家在工作学习之余放松休闲一番。新鲜的游戏题材，清新可爱的游戏画面，方便的自动寻路和自动战斗系统等等都是《百年战争》为玩家创造的休闲游戏环境，但目前游戏优化方面不够到位，占用资源比较多，此外新手指导也不够，希望在以后版本能够逐步完善。P



登陆界面


创建人物


清新风格


玫瑰之城

九阴真经

●制作：游戏蜗牛 ●运营：游戏蜗牛
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开发
●官方网站：http://9yin.woniu.com/

■北京 乱神

《九阴真经》还原“真武侠”

深藏不露的内功心法，气血运行的十二经脉，飞檐走壁的多层打斗，身份复杂的社会结构，秀美壮丽的大明山河，刀光剑影的武林纷乱……这些金庸、古龙、梁羽生、温瑞安等大家笔下我们所耳熟能详的原味江湖，就是在去年荣获“CJ金翎奖玩家最期待网络游戏”的MMO“真武侠”作品——《九阴真经》献给所有武侠迷的虎年厚礼。

在崭新设计思维和美术表现力逐步提升的情况下，游戏蜗牛希望通过这款四年磨一剑作品中的无等级养成概念，创新PK系统，逼真视听体验等一系列特色重新诠释已被仙侠游戏折磨不堪的中国传统武侠文化。

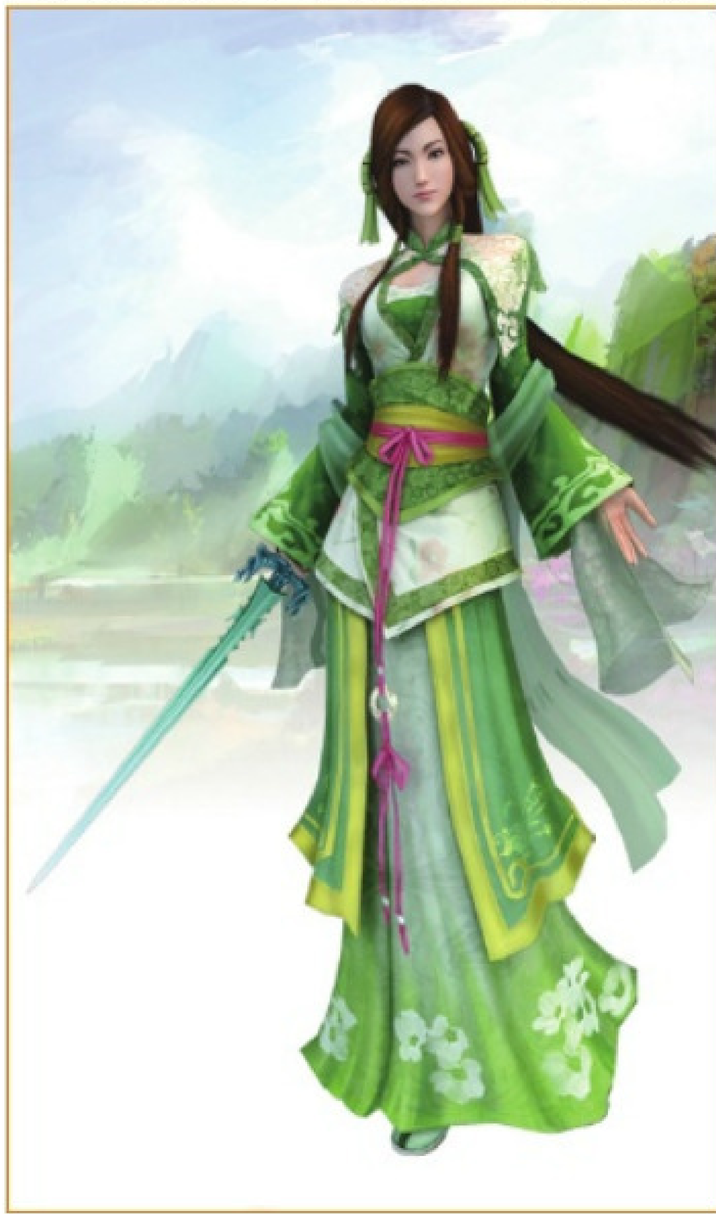
在《九阴真经》构建的真武侠游戏世界里，玩家不仅可以拥有水上漂、草上飞、梯云纵等绝世轻功，更能练就降龙十八掌、狮吼功、独孤九剑等盖世神功。江湖恩怨、儿女情长、机缘巧遇、市井琐事、门派纷争、悬案谜思……武侠小说、影视中的故事都将会真实的发生在玩家身上。超大的游戏世界，北至西伯利亚，南至大理，写意中华山水间，一个宏伟的武侠天地跃然眼前。

真·时空穿越梦回大明

在画面表现力上，一个“真”字足以概括一切。《九阴真经》制作团队在对武侠世界中细节上的处理要求近乎苛刻，并专程前往国内各名山古刹进行实景踩点，集中选取了具有代表性的明朝风格古迹和现代中国风景，尽可能全面和准确的为玩家搭建出一个融汇人文和自然风情的真实世界。从精雕细琢的苏州，繁华似锦的京都，到人声鼎沸的酒馆，暗藏杀机的客栈，再到气势磅礴的嵩山，飞云荡雾的武当，多达百余处的现实场景，都会原汁原味的被移植到《九阴真经》中。在这个三步一景，五步一榭的江湖世界里，结合游戏本身的故事背景和剧情设定，玩家们享受高自由度武侠生活的同时，更对《九阴真经》所阐述的武侠文化有了进一步的了解和认同。

武·内外兼修的武功心法

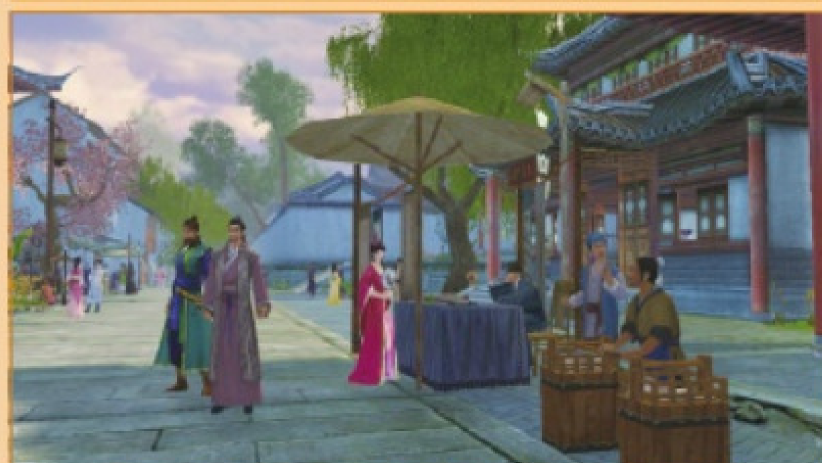
在《九阴真经》中，玩家将会接触到在武侠书中常听到的“套路、招式、内功、经脉”等概念。并且，和其他网游产品中一味刷怪、做任务就可达成目标所不同的是，游戏会加入“机缘”体验。同时，《九阴真经》提出“无等级”概念，没有了等级，玩家缺失了衡量人物属性的简单标准，恰恰能把中国人骨子里对武侠的理解渗透进游戏，重新规划建立一个复杂的、多变的江湖社会。一举突破了以往游戏中从等级体现玩家能力的一贯做法。这也让玩家在《九阴真经》中玩起“躲猫猫”成为可能，他们完全可以掩藏自己高深的武学和身份，让游戏情节和人际关系变得和小说中一样扑朔迷离。



侠·有情有义的江湖武林

中国的侠文化起于民间至今已千年，它对于众多武侠迷来说，更是在阐述一种精神，一种传统的古代社会伦理观。因此，在《九阴真经》中，玩家不仅是仗剑江湖快意恩仇的学武者，还是游戏市井的组成部分，有各自的社会身份和地位。这种双层脉络的社会体系，也让游戏世界显得异常庞大，结构丰富。酒馆、菜市场、马市、布店、茶馆……纷纷都从历史中被挖掘出来，力求营造出一个真实的江湖氛围。从掌门、堂主、教头、方丈到琴师、棋士、书家、画师、舞姬，再到乞丐、杂耍、戏子、瓦匠，玩家在这片江湖中能做的事情也远比战斗要多得多，即便不懂武术，只要生活在《九阴真经》中，也依然能够快乐到老，演绎一段属于自己的武侠人生。甚至即使离线，角色人物仍可以在江湖中生活、成长。





江湖的感觉，需要从各种细微之处体现



如何通过光影效果来描述“武功”是武侠网游要点



武侠是一种成人童话，也是一种生活方式



小桥流水人家，没有武侠Fans会拒绝这种场景

西游天下

●制作：幻想时代 ●运营：幻想时代
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档内测中
●官方网站：http://xy.hxage.com

■北京 五指山

《西游天下》日常副本攻略

《西游天下》提供百人大型副本和千余组回归穿越任务，旨在为玩家营造一个更有趣、更有连贯性的游戏体验。众多副本中，其实我们接触最多的还是日常副本，所以今天就专门来介绍此类副本，希望能帮助新手玩家对各类副本有一个大致了解。

蟠桃大会

有妖魔入侵蟠桃园，盗吃蟠桃，扰乱蟠桃大会。蟠桃总管“寿星”奉命召集勇者进入蟠桃园消灭妖魔，保护蟠桃。蟠桃园内还剩余五个蟠桃。活动开始后30秒开始刷新妖魔，妖魔按照固定的几条路线向蟠桃处移动。妖魔移动到蟠桃处就会消失逃走。每逃走一个妖魔，减少一个蟠桃。如果蟠桃数量变成零，那么活动结束后不会获得奖励。杀死妖魔后，有可能拾取道具“桃枝”，右键点击使用“桃枝”会增加一个蟠桃。蟠桃数量变成零时“桃枝”失去作用，使用也不会增加蟠桃数量。当150个妖魔都刷新过后，刷新Boss。杀死Boss后可获得各种一级宝石。宝石可用来镶嵌装备。活动结束时，如果蟠桃数量大于零，天庭会奖励给玩家一个“蟠桃”，可获得大量经验。

太宗还魂

太宗皇帝被泾河龙王陷害，魂魄在阴间游荡，丞相“魏征”正在寻找勇士前往阴曹地府护送皇帝还魂。想要完成任务，玩家必须先在“生死簿”场景中修改生死簿，增加太宗皇帝的阳寿，再进入“奈何桥”场景，护送皇帝安全通过，最后进入“六道轮回”场景击败Boss泾河鬼龙。

进入场景后，在复活点附近找到NPC“崔珪”，队长与他对话激活鬼差刷新，杀死第16个鬼差后，拾取掉落包获得道具“鬼差的金帖（三）”，在场景中（57，70）的位置处找到可以修改的“一”字，右键点击使用金帖，修改成功。此时场景中所有的怪物会被清空，并刷新Boss“李元吉”。击败李元吉后，崔珪开启通往“奈何桥”传送门。在入口处看到NPC“李世民”和“崔珪”，与“李世民”对话激活护送。建议新手玩家先不要对话，首先把地图上的妖魔清掉，再回来对话。NPC开始沿固定路线前进，护送NPC到终点时，会刷新Boss“李建成”和4个护卫“鬼差”。优先杀死4个鬼差，以免李建成在生命值少于50%时，使用技能“丧心病狂”杀死周围10米内的一个鬼差，并回复大量生命值。与NPC“崔珪”对话激活副本。此时会从东、南、西分批刷新怪物并攻击“李世民”。保护NPC不被杀死并击杀所有怪物后触发剧情，Boss“泾河鬼龙”出现并开始攻击“李世民”。Boss会使用技能“逆鳞”反弹所有受到的伤害，最好停止攻击直到“逆鳞”效果结束再开始攻击。

神兽下凡

天庭的神兽“玉兔”“青牛”“九头狮”思凡下界，祸害一方，天庭正召集勇者前去降服神兽。副本中一共有40个妖怪，全部杀死后，会随机刷新出一种神兽。玉兔：玉兔使用技能“玉兔灵药（物理）”时，吸收物理伤害并给自己补生命值。使用技能“玉兔灵药（法术）”时，吸收法术伤害并给自己补生命值。青牛：青牛使用技能“金刚圈”时，对瞄准的玩家周围3米内的所有玩家造成一个很大的总伤害，每个玩家平摊伤害。九头狮：九头狮会周期性的召唤小狮子“雌狮”和“雄狮”。每杀死一头小狮子，九头狮就会损失4%的最大生命值。雄狮会使用定身技能，但生命值很少，最好优先杀死。九头狮生命值小于10%时，就会停止召唤小狮子，这时需要玩家集中攻击九头狮。

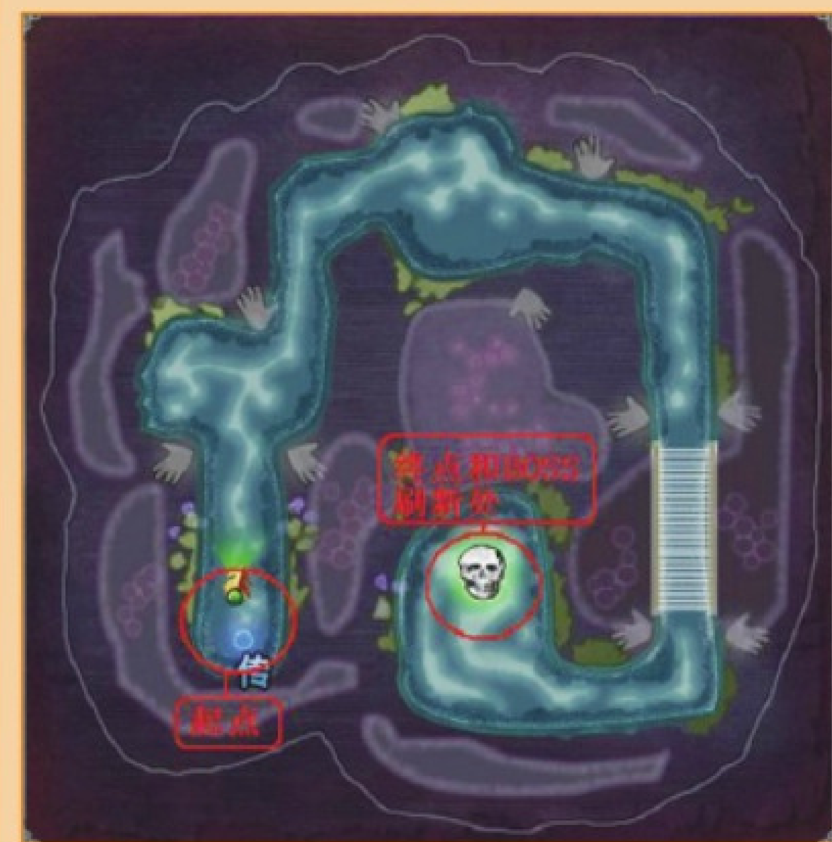
天庭征讨

太白金星招安妖王失败，会向特定的门派求援。这个门派的弟子可以带领队伍寻找太白金星并获得推荐令牌，凭借令牌可以从托塔天王那里获得克制妖怪的法宝并进入妖怪老巢降妖。

副本中一共有21个妖怪，全部杀死后，妖王就会现身。妖王现身后，会带有强力的BUFF“遁形”，减少90%受到的所有伤害。选中妖王，右键点击使用从李靖处换到的法宝，就可以清除妖王的“遁形”效果。



生死簿



奈何桥



神兽下凡

勇士Online
●制作：久游网 ●运营：久游网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://dnh.9you.com

■河北 luckpeter

《勇士Online》宠物系统详解

目前很多玩家都说自己的宠物如何极品，性能是何等的强悍。其实您真的了解自己的宠物么？宠物与您自身的属性特点、职业特点相吻合么？判断一个宠物是否极品，必须要率先考虑这个宠物是否适合你的职业特点、属性特点。下面就来详细分析一下。

合格的主人，要懂“宠”

在宠物的品种上，游戏内分为四个档次：野生、变异野生、宝宝、变异宝宝。从性能上来看，野生档次的两种宠物不能进行后天培养，并且宠物等级按照抓捕时等级来定，不过在抓到变异野生宠物之后，可用特殊道具来进行洗宠。洗完后的宠物，将变成宝宝级别，并且成长值、各项属性、技能都将发生改变。不过按照目前游戏中的实际情况来说，也只有抓到变异野生宠物之后，才会考虑洗宠是否有必要。

用“宠技”打天下

既然说到宠物的性格，那么与宠物性格相呼应的游戏内容，又是什么呢？这就是宠物的技能系统。可不要小看宠物的技能系统，在各种战斗中，特别是副本Boss时，宠物的技能甚至可以起到扭转战局的重要用作。目前宠物的技能分为正常技能和反击技能，正常技能需要通过操作或者宠物对我们直接释放，而反击技能则是在宠物受到攻击之后，自动引发的技能。

按照技能的等级来划分，又分为低级技能和高级技能，不过低级技能只需要宠物达到10级，而高级技能则需要宠物达到40级。由此而言，对于技能的选择使用来说，低级技能只需要取初始技能，而真正需要全力投资打造的技能，应该是最终的高级技能。对于技能的获取，在通常情况下，宠物会自动拥有1~3个低级技能。如果宠物在获得时，没有达到起始最高值的3个技能，那么宠物在日后的升级过程中，将有一定概率自动领悟低级技能。其实宠物技能还是非常丰富的，按照目前宠物的UI界面来看，宠物最多拥有12个技能，那么为何我们现如今只能拥有三个技能呢？其实宠物每提升10级，就将自动开放一个技能栏，如果想要让宠物越级拥有技能栏的话，那就只能从商城购买特殊道具，来强行打开宠物的技能栏。

下面来说说关于宠物对技能的学习情况。低级技能书可以从10～30级的副本中掉落，而高级技能书则要在40级以上副本才会有掉落，并且性能越是强悍的技能，掉落的概率就越低。此外很多人都说不知道在副本的什么地方获得技能书，其实很简单喽。主要是从开箱子（就是游戏中可以打碎的宝箱），还有就是Boss掉落。同比而言，迷宫内掉落技能书的概率要高于普通副本，此外副本等级越高获得高级技能书的几率就越大。除了上述方法外，还能从各项活动中获得宠物技能书，并且还是高级技能书哦。在得到技能书之后，直接使用就能让宠物获得新技能。但这样有可能覆盖掉已经学会的技能。对于那些实用性很强的技能来说，被覆盖掉是很让人心痛的。那么如果解决这个问题呢？别担心，游戏中有技能认证系统，只要是通过认证的技能，在宠物学习新技能的时候，该认证技能是被自动锁定的，所以建议大家将那些十分强悍的宠物技能进行认证。

骑宠行天下

其实宠物除了战斗之外，还有很多其他很有趣的游戏内容，例如骑宠就是其中一项。玩家通过普通副本中抓到的宠物中，有一些极品宠物是可以让我们来坐骑的，此外在20级以上的副本内，可以捕捉到的精魄也有一定几率幻化成骑宠。得到骑宠后，要去给宠物学习“骑术”技能，这样我们就能骑着宠物逛街遛鸟喽。不过在战斗副本内，骑宠将转化为普通宠物形态，也就是说骑宠只会在非战斗的情况下才可以乘骑，不过很多玩家心中还是很期待骑着宠物作战的那一天啦。

在《勇士Online》的游戏世界中，不再仅仅是战斗那么简单，饲养一只、多只宠物宝宝，不仅为游戏角色增强实力，同时也有了一些乐趣，特别是骑宠的开放，在3D环境的渲染下，骑着形色各异宠物去逛街，那是相当拉风！


新手宠


宠物自带技能


宠物界面


携宠作战

游戏学院

■北京 Shine

动漫游戏我做主，集结专业人才

继高房价后，“动漫产业发展”“游戏人才培养”成为两会关注的又一热点话题。人才是创意文化产业发展的源动力，但大学毕业生会美术的不会软件，会软件操作的缺乏基本的美术常识，以致于很多动漫游戏企业开出底薪4000、五险一金的优厚待遇仍很难招到合适的人才。而找工作的大学生中，“对新兴产业认识不足”“缺乏相应技能”使这些完全可以成为白领的大学生，很难在动漫游戏产业里面找到合适的位置。而另一方面，国内缺少系统的动漫游戏专业教育，一些高校还没有形成规范化的动漫游戏人才培养模式。大规模的人才缺失，致使企业不得不转变用人标准，把招聘的重点放在职业培训机构。

作为中国游戏行业发展产业链中重要的人才环节，汇众教育凭借精准的课程体系、明确的就业指导方向，在众多有志从事动漫游戏行业的求职者中树立了强大的威信，在中国软件行业协会游戏行业分会所属的400多家游戏企业中建立了广泛的人才认可度。“汇众教育学生上手快，工作经验老到”是众多游戏企业的赞誉。据了解，在天津市众多的职业培训项目中，能够把高端培训做到“培训+实习+商业项目实战”，毕业直接就业的教育机构寥寥无几，汇众教育天津（动漫游戏）校区能在众多的职业培训机构中“脱颖而出”，自身的游戏培训项目的前期论证、专业师资团队的组建与再培养，引进国内外一流游戏教育机构和专家的智力资源是重要的一环，而游戏专业的特殊性也是重要的依据。

专业前景良好，但想从事游戏职业的部分职场人也有一些顾虑，那就是参加游戏职业培训能得到和其他教育形式同样的认可吗？汇众教育天津（动漫游戏）校区负责人表示，作为一项对实践技能要求非常高的专业，职业培训技能和从业经验是其优势。目前游戏行业对待人才的态度依次是职业技能和工作经验、团队合作经验、项目创新能力、游戏知识的融汇与贯通，“学历”则排在最后。

对于一个符合动漫游戏企业需求的人才，职业培训机构的培养体系是否完备、培养模式的先进性无疑是一个重要的条件，毕竟，一个“好”的动漫游戏培训机构不仅担负“育才”的职能，更应该在“成才”上为广大有志于从事动漫游戏行业的人士提供更加便利、合理、顺畅的职业发展道路。在就业市场而言，衡量一家“好”的培训机构标准就是：就业效果就是硬道理。“如果久而久之保持我们的标准和质量，那么在这个行业的口碑和发展前景都是不错的，因为培训效果是我们追求的最终目标！”天津（动漫游戏）校区负责人坦言。

据汇众教育透露，进入4月的短短一周之内，仅天津校区一地就有30名学员同时就业签约，职位涵盖了游戏策划、3D游戏美工、手机游戏程序开发、网络游戏程序开发、3D游戏建模等多个方向。

与国外网游业相比，内容丰富、形式多样的中华文化，以及大量高素质、低成本的专业人才，成为中国网游飞速发展的优势所在。作为中国网游发展的坚强后盾和同盟军，汇众教育集团在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为中国数字娱乐职业教育行业提供了专业参考及标准。其培养的三万多学员已经遍及全国70%以上的游戏动漫企业，成为中国创意文化产业发展的脊梁。

6年汇众教育，35000名学生，1000多家战略合作企业，平均90%以上的高就业率赢得了工业与信息化部、劳动和社会保障部的高度赞扬。本月，在上海盛大、北京金山等5家战略合作企业的支持下，推出“大中专生就业实训工程”。面向全市定向招收32人，入学要求中等以上学历，合格毕业生入职后平均月薪在2000～4000元之间，工作1年后月薪在4000～6000元；工作2年后月薪在6000～8000元。

咨询QQ：297166111、297166222

网址：http://www.gamfe.com/tj

地址：天津市红桥区咸阳路21号汇众教育（市教委职业技术教育中心对面）





校园一览



不一样的课堂



通过实际操作积累经验

征途
●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zt.ztgame.com

■上海 龙猫

《征途》四周年庆快速抢钱攻略

不知道是战争离不开我，还是我离不开战争。进入《征途》四年来，我一直都兴致勃勃，时刻活跃在《征途》里的每一个角落。无论是集团对掐，还是商海战争，哪里都不乏我的身影。这种无悔的坚持，让我获得了许多感动。现在，它终于迎来四周年。

新玩家抽奖秘笈

在四周年庆典月期间，开放的新区三天内每天从18：00～22：00期间将开放最受玩家期待的“0元秒杀”活动！只要准时进入游戏，就可以“秒杀”笔记本、数码相机、世博会门票、手机话费、QQ会员、支付宝现金红包等诱人奖励。该活动不要求等级，1级玩家也可参加。

该活动地点设在清源村（新手村），到活动时间时，玩家只要点击“周年庆大使”即可“秒杀”各种奖品，奖品即点即得，不抽奖无暗箱，点到什么得什么。成功“秒杀”后，玩家的包裹100%会出现一张兑奖券。如果你获得了某项实物奖励的凭证，即可前往清源村周年庆奖励领取处（133，149）填写相关资料，官方将在15个工作日内把实物大奖免费送到自己手上！


收好兑奖券

老玩家抢钱必看

“拖欠工资”全补齐

活动期间，老玩家进入《征途》，还能在清源村的福利姐姐处补领“工资”，每个月1号至14号，15号至月末可分别补领1个月工资，直到领完所有未上线期间没有领取的工资（不包括每月1～7号系统发放的工资）。比如，如果有6个月没上线就可以领取6个月的“工资”，补领期间还能照常领取当月的“工资”，无论你因为何种原因没有来按时领取工资，都可以把以前的工资统统领回来。

领取细则

当老玩家回归《征途》后，就可以在福利姐姐处根据当前等级领取一个月的“工资”，此后每月1号后、15号后可以再领取一个月的“工资”，直到未领“工资”领完为止。“工资”可以用来兑换成绑银、购买装备和其他增值道具，老玩家不用花一分钱，实力即可大幅提升。


福利姐姐处可领取工资

福到财到，实力飞速提升

活动期间，为了让回归的老玩家迅速达到主流等级，每位老玩家每天都可在王城“福神”处可以领取一个特别任务，完成后可以获得巨额经验奖励，迅速提高等级。这个任务极其简单，只要进入小黑山地图打败Boss“极品飞鼠”后即可获得巨额经验。不过完成此任务还需要另外一个玩家帮忙，帮忙的玩家可不是白白帮忙哦，帮助老玩家打完Boss后，还可以获得一颗初级任务经验丹。


特别任务提供“特别”经验

现金回购流失老账号

如果你确实因为各种原因，不想继续《征途》的旅程了，也别急着丢账号，还能卖给官方赚一大笔钱呢。4月21日0：00至5月18日24：00巨人网络面向全国回购废弃账号，活动期间，凡在官网“《征途》老玩家通缉令”中公布的玩家账号，登陆游戏后可在王城NPC“回归玩家引导者”处接取“账号回购”系列任务。完成任务就可以将账号以最低一元钱最高万元的价格卖给官方。根据完成任务得进度，官方会以更加优厚的价格进行回购并永久珍藏，如完成进度为50%则可以卖100元，70%可以卖1000元，如果进度达到100%，官方将以人民币10000元的价格购买玩家的账号。

1. 玩家在将账号现金回购时，需提交银行账号信息以便官方可以进行汇款；
2. 玩家在将账号以1元现金回购时，也可选择兑换成等值的1两“金子”，充入其他任意账号中；
3. 玩家必须仔细填写相关信息，如填写错误信息将无法获得现金或“金子”；
4. 账号回购金额官方将通过农业银行汇款直接发放给玩家。

如果不想出售该账号，那么官方将根据任务完成度免费赠送更超值的游戏道具奖励，无暇升级宝石、已付费的灵魂丹（使用后可获得海量经验）、材料卡等。

任务完成度	账号回购价格（人民币：元）
10%	1个御赐金丹+1张材料卡
20%	2个御赐金丹+2张材料卡
30%	3个御赐金丹+4张材料卡
40%	4个御赐金丹+6张材料卡
50%	30个无暇升级宝石（绑定）+10个已付费的灵魂丹
60%	50个无暇升级宝石（绑定）+20个已付费的灵魂丹
70%	150个无暇升级宝石（绑定）+60个已付费的灵魂丹+100张材料卡
80%	300个无暇升级宝石（绑定）+100个已付费的灵魂丹+200张材料卡
90%	400个无暇升级宝石（绑定）+150个已付费的灵魂丹+500张材料卡
100%	2000个无暇升级宝石（绑定）+350个已付费的灵魂丹+1500张材料卡

进度不同，价格不同

大明龙权

●制作：佳游网络 ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://dm.qq.com/

■深圳 我爱罗

《大明龙权》中的“歌者”

《大明龙权》作为一款主打“城战”的作品，公会在游戏里的比重便会相应增加，散人的乐趣当然存在，但为了更好体验游戏的重头戏，加入公会是最有效的途径。不管你是否曾经在公会中浴血奋战，是否玩过《大明龙权》，都不妨来看看在这款游戏中公会的点点滴滴。



随着网游公会的发展，用百家争鸣已不为过，从最早的普通爱好者，到今天的集团军作战，游戏公会在网游市场中扮演着越来越重要的角色，除去为运营商带来在线人数外，在对游戏的甄选上也会考虑得更加全面，因为作为公会来说，选择什么游戏进入，是需要很多前期工作的。

Song歌者公会在《大明龙权》里算得上强势公会，所以来看看他们从公会角度如何看待《大明龙权》这款游戏。采访对象是Song歌者副会长“追风”。

为何选择《大明龙权》这款游戏进入？进入游戏之前公会的发展状况如何？通过《大明龙权》，对公会发展起到什么作用？

追风：《大明龙权》是PK网游，这一句话概括了我们进驻这款游戏且历时一年半时间到今天公测的理由。首先，《大明龙权》是腾讯代理，拥有其它公司达不到的影响力和玩家群体。其次，2D网游是中国网游兴起的重要方式之一，代表作有《传奇》和《传奇世界》，《大明龙权》和它们有很多类似点，勾起我们很多人的回忆。最后还有“硬派”PK类网游的上手度、可玩性、文化底蕴这些特色让Song歌者与《大明龙权》有了不解之缘。我想我们不仅仅是在玩一款游戏，更多的是了解一种文化，游戏所表现出来的“情与义”将影响所有玩家，这也与我们公会的宣传口号一致。

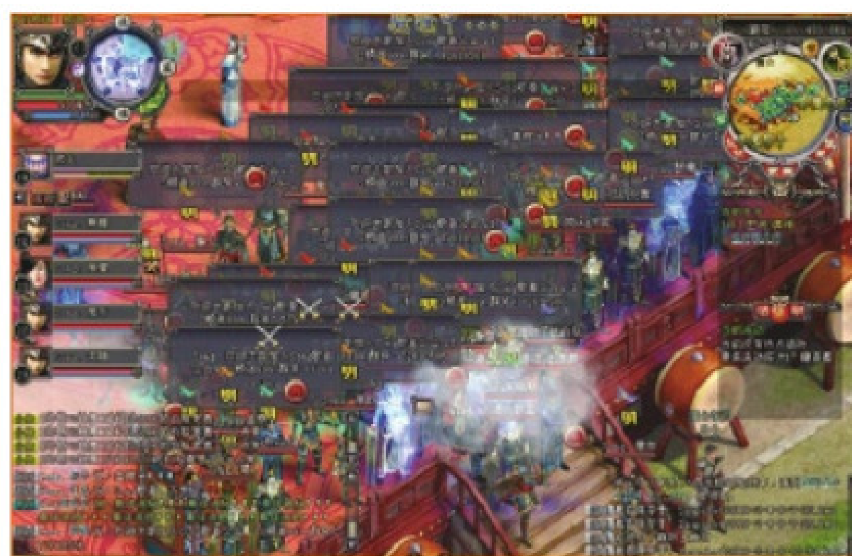
游戏公会选择进驻的游戏类型是个关键，很多游戏公会都是因为选择错误导致冷掉直至散掉，一直处于半死半活的状态。所以我们公会在游戏选择上是很谨慎的，我们会对代理公司、游戏内容、运营方式和发展潜力都做一些评测。虽然现在3D游戏的开发速度十分惊人，但《大明龙权》游戏开测后服务器爆满证明了我们选择的正确性。在进驻这款游戏之前，公会一直处于平稳发展，没有太大的起伏，我想无论哪个公会，如果盲目追求某种东西，结果都是可怕的，所以我们选择平稳等待时机，而不是盲目扩充。

选择《大明龙权》刺激了管理层，特别是军团长这个层面上的管理，让公会各部门稍微活动了一下，算是公会发展前的热身吧。军团内部的问题、部门和军团之间的配合问题，无论是什么样的问题都逐渐显露，我认为这样才有利于公会的发展和管理的把控。一款游戏出来，我们想的不是怎么样才能招来会员，我们想的是游戏玩家为什么会选择我们歌者公会？这么多公会为什么会选择留在歌者？我们有什么或者说我们用什么来吸引他们？所以在大量宣传以外，我们还设置了娱乐部，每天的电台娱乐、K歌比赛、各种











游戏中的点点滴滴，才是公会真正的粘着力，也是网游游戏本身的魅力所在

奖励、神棍说天下等等各种节目，游戏之余稍加放松，提供一个绿色的游戏环境，从而给会员一种“家”的感觉，而不是纯粹的游戏场所，这样一来才不会有太大的会员流失。当然，这需要大量的管理人才，公会的管理一直是重中之重，管理者的性格、管理方向、管理手法、管理技巧、管理和管理之间的矛盾，这些都是最常见的问题，但我相信只要大家心在一起，任何问题都会解决，可以这么说，因为我们经历过，所以知道珍惜。



从公会角度看，你认为《大明龙权》这款游戏素质如何？比如对公会的要求与其它游戏相比有什么不同？哪些设定给你的印象比较深？

追风：我个人感觉《大明龙权》这款游戏不错，各职业的搭配很有讲究，强大的PK系统，无论从游戏场景、游戏音乐还是PK中的打击感都有独特之处。虽然是2D游戏，但是却有一大批潜在游戏玩家，因为我认为2D游戏和3D游戏给玩家带来的游戏效果是绝对不一样的，没什么可比性，各有所长。给我印象最深的有两处，第一是《大明龙权》这款游戏背景里的一句话“我大明终其一朝276年，不和亲，不赔款，不割地，不纳贡，天子守国门，君王死社稷.”此为国风。还有一处就是在游戏的技能设技上，融合了昼夜、雨、雪、雾、瘟疫等真实的自然界变化。



《大明龙权》是一款强调国战的游戏，但实际上，市面上有很多同类产品，从你的游戏经验看，战术和“人多”在《大明龙权》里哪个更加重要？为什么？在游戏中，歌者一般采取什么样的战术？每次作战前会做哪些安排？战斗中如果遇到不顺利，会如何解决？如果输掉，如何巩固会员的信心？

追风：战术和人多在《大明龙权》里哪个更重要……我认为都重要。这样说吧，没有人就跟本不用谈什么战术，没有战术，人再多也是散沙一盘，二者是相辅相成的。游戏里面，其实我们不是很计较一城一地的得失，怎么样才能让大家玩得更愉快，这才是重要的，如果把结果看得太重，我想就偏离游戏轨道了。

城战之前都会有动员，说说打法，放放战歌，强调一下城战纪律什么的，这些都会有专人去做，我希望能让大家有一个好心态去打城战，无论输赢只要大家尽力，就很好啊，哪有次次都胜利的战争。所以我经常强调要和对手搞好关系，不要一见面就象苦大仇深似的，如果敌人都打跑了，那还能打谁呢？我认为虽然是对手，但一样可以打出友情，毕竟这只是游戏，用来玩的，我坚信这点。

介绍一次你印象深刻的战役？

追风：印象最深的还真有一次，网通的一次城战，那次城战打得还真是惊天地泣鬼神。我们明军在线200人左右，义军300人左右，100人的差距，听说义军还请了一个打《传奇》的指挥过来帮他们，在城战中看得出这位指挥的手法很厉害，每一次冲击都很有效，那次城战虽然最后的胜利方是明军，城主是歌者的帮主，但是我很钦佩那位指挥。所以城战结束后，我让歌者所有人都世界喊话，城主虽然是歌者的帮主，但是胜利绝对不是属于歌者的，胜利属于所有大明玩家。那次真是打得很惨烈，记忆犹新。

你认为在《大明龙权》中，玩家加入公会后，会获得哪些不同的游戏体验？这些体验是否为《大明龙权》目前的重头戏？

追风：会获得非常多不同的游戏体验。加入公会以后会有公会任务，而《大明龙权》是以家族为基础，所以在公会里就会出现一个较有意思的现象，不是一个人和另外一个人的接触，都是以家族为单位的，这样就加强了团结，加强了家族长的管理意识，锻炼了家族长的管理才能。我想，这些内容对一个人来说，无论是现实还是游戏都是很重要的吧？

你认为《大明龙权》目前还有哪些方面需要提升？

追风：游戏的确还有些有不足之处，很多人也和我提到过，玩家加进会盟以后是看不到等级的，这对于盟主对会盟的管理相当麻烦，能把盟里的等级都标出来，或者最后的上线时间标一下，这样会更方便盟主的管理。至于游戏发展前景，我也不知道腾讯会怎么做，说下我的个人期望和设想吧。

第一是副本内容，可以加入副本的随机性，比如一个副本的设计有五个Boss，但是进入副本后只会随机出现4个，也就是每一次进去都祈祷吧，不要遇到最狠的那位，这样可以增加游戏乐趣和挑战性。

第二是野外Boss的设计，可以加入召唤系Boss，可分远程系，近战系和混合系。当然说是召唤也可以说是求救，这么大个Boss出门有几个人暗中保护也是正常的嘛。

第三则是城战，现在的设置是城主所在帮派能领复活丹，这有些不合情理，一个星期时间，义军怎么可能纹丝不动呢？一定有偷袭啊、掠夺啊、抢劫啊什么的，这些游戏具体内容我也全都想过，腾讯有兴趣可以来找我……

第四就是城战那个功勋系统，我觉得目前有些单一化，可以设置另外一个场景，里面有怪有NPC，当然最少不了的就是功勋装备兑换，特别的是里面虽然有怪也有Boss，但是小怪只暴血药一类的东西，而Boss则暴紫装备，但几率要变得小一些。不同的是里面杀人是加功勋的，这样的话就有意思了。而且这个城是可以彼此掠夺的，不会对占有时间有任何设置，就象一个县城一会儿让义打下来，一会儿又让明军打下来一样。

老实说，我真心希望《大明龙权》这款游戏越来越好，因为这确实是个好题材，也能看到开发商的诚意。P

万王之王3

●制作：雷爵网络、巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://kok3.ztgame.com/

■上海 回忆

《万王之王3》战士系一转职业深度体验

和很多人一样，游戏中我酷爱战士，无论玩什么游戏，几乎战士成了我必玩的职业。很多人说，战士代表着公正和勇敢，也有人说，战士是很多人内心深处最大的期待……在我看来，战士就是置身于善与恶、罪与罚、亡与荣最前线的代表。

《万王之王3》拥有丰富的职业设定，游戏中设有三大最经典的基础职业：战士、法师、牧师，每个基础职业都拥有两次转职机会。游戏中的战士在第一次晋阶中有了更多选择，无论是拥有傲人攻击力的狂战士、能征善战的骑士、还是全能"怪才"游侠，都给玩家充分的发挥空间。公测版本中，职业体系得到进一步完善与优化，战士系三大一转职业特色更加鲜明。

骑士：矛与盾的不朽传说

在《万王之王3》中，骁勇善战的骑士借助驾驭战马的速度有了更大的破坏力。由于骑马或在其它坐骑上并不适合使用短兵器， 所以骑士的武器修练往往以长矛或长枪类的武器为主，对于一些重型的劈砍型和重击型武器也有涉猎。

骑士最擅长的当属冲锋，当他们对目标发起冲锋，可造成对方一定物理伤害，冲锋距离越远威力越大。骑士可以不断提高冲锋带给敌人的冲击力，并有一定几率暂时造成敌人眩晕。高阶骑士在自己冲锋的同时，可以号召其他骑士一同冲锋目标，造成目标再次受到伤害。

大部分骑士会走左路冲锋路线，但是一些更高端的玩家会选择右路，选择右路意味着选择团队的力量，他们在战场上可以短时间内提升队伍内所有队友的双防。

此类加点推荐（截至90级）：

战士期：左：9，中：0、0、0.10，右：10、10、10

骑士期：中：5、5、1，右：10、7、7、6

狂战士：血与火的英雄赞歌

狂战士是目前物理攻击最强职业之一，作为瞬间爆发强大杀伤力的专家，狂战士能在最短时间内给予对手毁灭性一击，在9大一转职业中，狂战士是公认的最可怕的杀手，高等级狂战士更能在战斗中激发生命的潜力，往往一声狂吼后，虚弱的生命之火又会被狂猛的战斗意志点燃。

狂战士是唯一可以两手拿不同武器的职业，杀伤力强大而且也有不错的防御能力，外加HP高，除了远程攻击技能比较缺乏外，几乎可以说是所向披靡，属于追求高伤害与破坏快感的玩家最爱职业。

属性点分配上，建议全力加点，最高攻击是崇尚武力的狂战士的执着追求。

鉴于狂战士在单P上的明显优势，结合战术操作，建议加点如下（截至90级）：

战士技能：左：9，右：10、10、10、10

狂战士技能：左：10、5、5、5，中：5、5、1，右：5

游侠：是全才还是怪胎

毫无疑问，游侠是战士一转职业中最为另类的，他们是战士中的法师。高等级的游侠兼具力量与智慧，他们甚至拥有治疗的法力，作为一名全面杀手，游侠卓越的领导力与守护能力往往能让队伍在与强敌的拼战中占据更大胜算。

属性点分配上，建议全力加点，还有另类的毅力型游侠，除了HP不低，还有强力的魔法防御能力，因为高等级后魔法类型的Boss很多，而且怪物使用魔法的也不少，都是这类型游侠表现的场合，目前来看练这类型游侠的人并不多，但是到后期也许能显出重要性。

技能配点上，弓游侠与剑游侠略有不同。总体来说，远程弓箭是游侠对抗法师系职业的制胜法宝，不是没有放弃弓箭的游侠，但还是少数，精修左路相信是最经典的修炼之道，其中双雁射意味在最短时间内连发两箭。

建议加点如下（截至90级）：

战士技能：左：10、10、9，中：5、5，右：10

游侠技能：左：10、10、10、6，右：5



恬静的克里斯托南部



壮阔的落日峡谷



佣兵营地



远眺浮冰塔



疯神界勇士击退火神界首次进攻

老游戏，新意思

原来可以这样打砖块

在遇到《破碎砖块》（Shatter）之前，我从没想过我可以玩一款“打砖块”游戏达到几小时之久。一款打砖块游戏，居然有STG般的爽快感，这可真是估不到。

■陕西 Oracle

首先，不是因为画面。当然它的画面的确非常华丽，简单的线条与色块营造出了强烈的视觉冲击，配合动感十足的电子乐，比起以华丽著称的《几何战争》（Geometry Wars）也有过之而无不及；论音乐，更是不亚于《音乐方块》（Lumines）。但画面更精美华丽的“打砖块”我也不是没玩过，比如说《终极弹球》（Ricochet Infinity），画面水准和配置要求比《破碎砖块》只高不低。当初我被这游戏的画面震撼到爆，但饶有兴致地玩了一会最终没能坚持下去。缓慢的节奏是一方面，没有对传统弹球游戏规则作出本质改变是更重要的原因。

不要撞大运

其实《终极弹球》系统丰富，元素众多，类似RPG的角色选择与道具也堪称经典，在《破碎砖块》里发扬光大的“主动控制弹球轨迹”思想，在这款游戏里就有了雏形。但它的本质，和十几年前国内杂牌掌机上简陋的方块弹球没有太大区别，无非就是把球弹上去，祈祷撞大运。至于道具，火焰闪电机关枪、飞镖炸弹保护罩，终究只能是点缀。

我还记得小时候那种俄罗斯方块掌机里，很多人沉迷于青蛙过河，喜欢赛车，唯独对“打砖块”没有爱。因为它们沉闷无聊，每到关底都要尴尬地冷场。它的众多变身也同样，无论多有趣，等新鲜感过去都无法解决此类游戏的硬伤——屏幕上的砖块寥寥无几，你的方块孤独地到处碰壁，就是打不到那关键的一块。它给人一种无力感，你能掌控的实在太少。

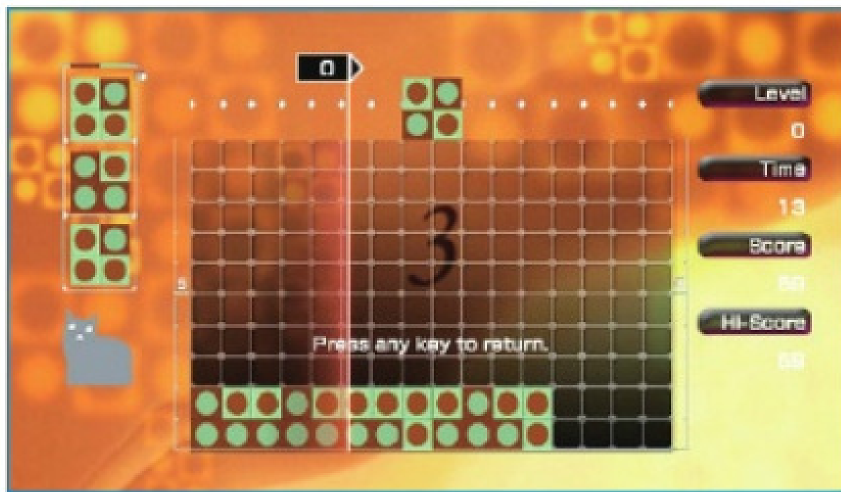
被动变主动

《破碎砖块》几乎将“打砖块”的系统完全改头换面，你只能在静态外观上依稀分辨出这是“打砖块”，一旦动起来，最关键的一点是你可以控制气流从而改变方块的运行轨迹。制作人员成功地将这个极度被动的游戏变为一款主动游戏，所有设定都是为了鼓励你主动出击，而不是在屏幕底部疲于奔命，被方块左右。

控制气流只是第一步，如果你在熟练前不能做到块随心动，想度过冷场期依然比较困难。因此游戏给了我们主动攻击的能力，每次打掉砖块都会产生大量碎片，你可以通过气流将这些碎片吸收，以此增长能量槽，蓄满之后即可发动弹幕攻击，此时画面变为慢镜头，砖块四散成无数碎片，视觉效果华丽到爆。能量槽的另一个作用是生成护盾，由于砖块会随着玩家吸收碎片的气流砸向玩家，因此要时刻保持警惕，在必要的时候打开护盾——这时你会惊讶地发现，护盾竟可以将飞过来的碎片再反弹回去，从而形成具有破坏力的弹幕。

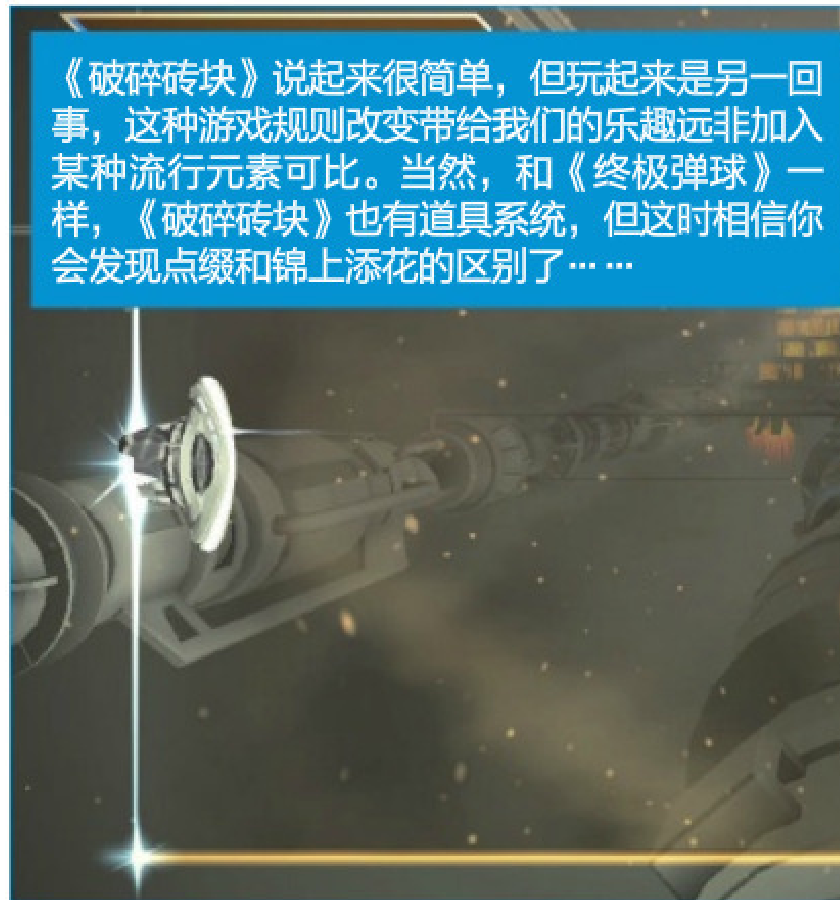
在这两个小花样的双重保证下，玩家熟练操作后几乎不会再有漏网之鱼，整个关卡一气呵成，游戏过程如同享受。P





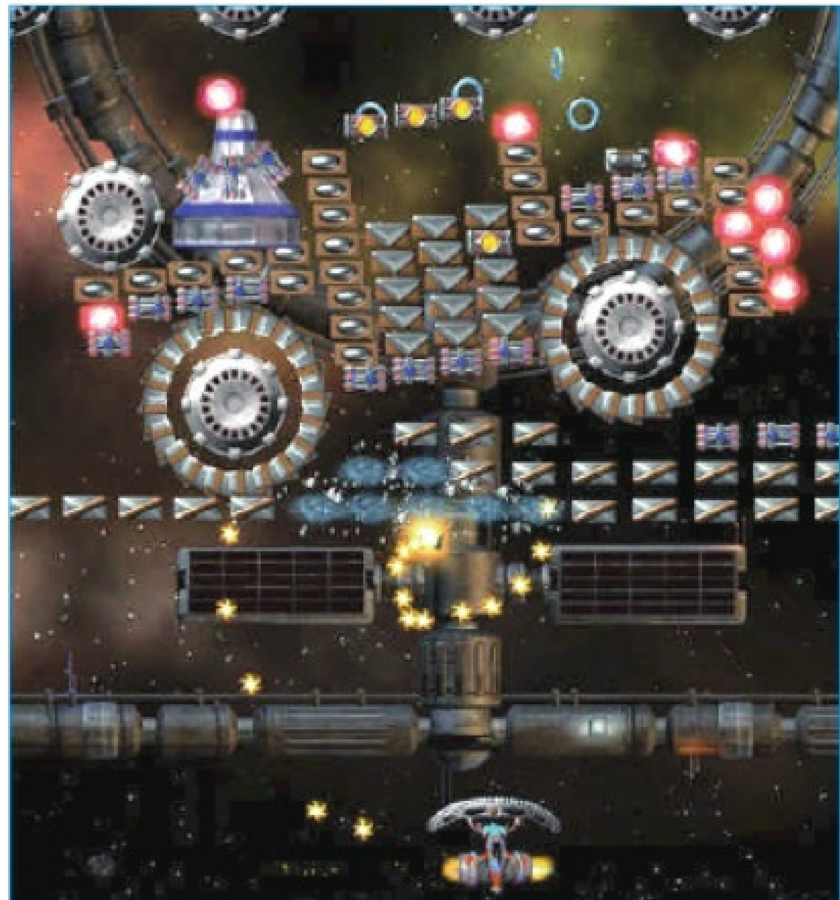
（左图）眼花缭乱的《几何战争》与清新却有些保守的《音乐方块》

（下图）本文配角——《终极弹球》，在3年前堪称史上最华丽的弹球游戏





《破碎砖块》说起来很简单，但玩起来是另一回事，这种游戏规则改变带给我们的乐趣远非加入某种流行元素可比。当然，和《终极弹球》一样，《破碎砖块》也有道具系统，但这时相信你会发现点缀和锦上添花的区别了……





一篇值得玩味的历史论文

赢了滑铁卢又如何

制作组调和了历史游戏中“再现”与“再造”之间的矛盾：你可以改变历史，但无法改变构成拿破仑魅力的那股挥之不去的悲情色彩。这就是拿破仑流传给世人永恒的形象，它经过最终悲剧性的命运而得到定格和升华。

在游戏的最后，你可以感受到拿破仑的无奈与悲凉。他让欧洲列强不敢正视，但他无论拥有如何强大的力量，也无法以一己之力对抗历史车轮的运转。游戏的片头与片尾动画之对比，为我们诠释了拿破仑由盛至衰的根源所在

■江苏 防弹手柄

在滑铁卢战场上，拿破仑是个彻底的失败者，可是他的名字连同他的气概以及他的影响远远地压倒了他的对手——威灵顿公爵。如今屹立在当年战场上的丰碑所纪念的不是胜利者，而是失败者。这一场战争的胜利未使胜利者名利双收，它的失败却把失败者变得崇高。高傲自大的法国皇帝，身着戎装，身体略微侧斜，两臂交叉抱胸，两眼直视前方。那神态潇洒自信，俨然是目空一切的赢家。

太多的如果

如果皇帝陛下在尼罗海战中战胜纳尔逊，征服整个中东；如果皇帝陛下赢得特拉法加海战的胜利，率军登陆英伦；如果皇帝陛下选择在春季进军莫斯科，如果格鲁西元帅能早一点抵达滑铁卢……太多的如果，人们就是用这些“如果”，去表达对悲剧英雄的敬仰。Creative Assembly恰恰掌握了玩家们的这种心理，它给了玩家改变历史的机会，但又牢牢把握住了历史的基调。拿破仑留给后世的魅力，并不是他在战场上的胜利，而是失败——一个伟大的失败者，那历久弥香的袅袅余音，荒岛上阴谋萦绕的萧瑟背影。制作组调和了历史游戏中“再现”与“再造”之间的矛盾：你可以改变历史，但无法改变构成拿破仑魅力的那股挥之不去的悲情色彩。

“我的敌人很多，但其中没有一个可以与我匹敌。在橄榄树的屏障下，他们说意大利不可能被征服；在那片法老和国王的土地上，他们说埃及不可能变得谦卑；在森林和大雪的国度，他们说俄国不可能被驯服。现在，他们一言不发，他们害怕我，就像是一种本能，他们视我为仲裁者、雷鸣和死亡的驾驭者。我是拿破仑，你们的皇帝……烧掉它（胜利号，英国海军上将纳尔逊的旗舰）。”

《拿破仑——全面战争》的开场动画是拿破仑的一段独白。它也许让人丈二和尚摸不着头脑，要知道意大利失而复得，埃及根本没有被征服，而俄国更是一场彻头彻尾的失败，更不要说将法国海军的噩梦——胜利号付之一炬。这段CG的作用不过是以先声夺人的方式，营造出逼人的气场，就像皇帝陛下当年所说的那样：“上天让我降生到这个世界，为的就是创造和改变历史！”横跨英吉利海峡、饮马泰晤士河、剑指伦敦、火烧胜利号，再加上皇帝犀利的眼神、目空一切的演讲……是的，任何敢于阻挡皇帝的力量，都属螳臂当车！

尽管你可以在1813年之前，将欧









（上图）被锥型队形的骑兵冲击的步兵，瞬间崩溃
（中图）拿破仑惨败的古战场，有铁狮峰（Lion Hill）可登临凭吊。山丘筑于1824年，是为纪念滑铁卢战役时受伤的比荷军指挥官奥伦治王子所建的人工高冢。从冢底到顶总共有226阶梯，狮子像遥向法国。由此远眺，一片宁静的田园是1815年6月18日拿破仑惨败之处
（下图）这幅著名绘画表现英国格洛斯特步兵团与拿破仑的骑兵第一军在夸特布拉斯鏖战的场景，步兵组成方阵抵抗法军骑兵的冲锋。1815年6月15日，滑铁卢决战的前两天，为了对英国和普鲁士联军各个击破，拿破仑皇帝派奈伊元帅进攻位于夸特布拉斯由惠灵顿指挥的的英荷联军，由于兵力投送的延误和英军的顽强抵抗，激战2日，法军并没有达成战略意图，反而造成自己兵力分散，导致次日在滑铁卢会战中失败

洲主要对手全部扫平，避免拿破仑在西班牙和俄国两场决定法兰西命运的失败，但历史悲剧的氛围感不会就此退散。这就是游戏的“拿破仑战役”模式：无论玩家在意大利、埃及和欧洲战役中的表现如何，都将被带入至那个决定拿破仑最终命运的日子——1815年6月18日。欧洲战役结束的时间——1812年12月底至滑铁卢战役打响的这段时间，你是无法对欧洲的局势做出干预的。故事会告诉你，被你彻底打残的英、奥、普、俄四国利用这段时间恢复元气，卷土重来。

决定命运的时刻

整个游戏最值得玩味的，正是一切辉煌的句号，同时也是战役模式的最后一场战争——滑铁卢，热血与悲情，理想与现实，我们仿佛化身为迎接命运最终考验的皇帝，拉开这出悲剧的最终幕。无需纵览地图，我们已经对这片土地上的一草一木都了如指掌；无需游戏攻略，每一个崇拜拿破仑的玩家，都知道他当年在这片土地上犯下的那些致命错误。

我们可以让皇帝陛下不再过分轻视英军的防守能力，分散兵力；可以避免内伊元帅的精锐骑兵部队过早投入战场，在英军线列步兵组成的方阵前损失殆尽；可以命令老禁卫军不惜一切代价坚守具有战略位置的村庄Plancenoit和La Haye Sainte，形成对英军的夹击之势。是的，我们完全可以改正拿破仑犯下的这些错误，对你的最大奖赏，就是看到走投无路的威灵顿公爵最后挥师冲下Mont-Saint-Jean山脊，与用于陪葬的、由布吕歇尔率领的普鲁士援军一道，沦为法国强大炮兵和精锐精锐军团射击的活靶……

以一场漂亮的歼灭战，洗去全部的耻辱与阴霾。身为“历史创造者”的你，会带给皇帝陛下一个Happy Ending吗？

帝国的夕阳

游戏的通关动画中，获胜的法军士兵在滑铁卢的土地上欢呼雀跃，而此时的皇帝登上山顶凝眸远望，忧心忡忡，从他的背影中，看不到任何属于胜利者的骄傲和喜悦，只有无限的感伤与无奈。即便当年拿破仑就像玩家们一样，避免了这一系列战术失误，赢得了滑铁卢的胜利，他也无法改正之前犯下的一系列起到决定性作用的战略性错误：身为一个职业军人和业余政治家，拿破仑太迷信于战争的效果，将输出法国革命，消灭欧洲封建势力的重任，完全交给自己的军队来完成，其结果就是让自己成为全欧洲统治阶级的公敌，激起了欧洲人民的民族意识。而这些更具决定性意义的错误，正是由玩家在前三个战役中以更激烈的方式“亲手”重演的。

在真实的历史中，滑铁卢战役之前的法国在这场真正的全面战争中消耗了太多的锐气，已属强弩之末，再也无法与反法联盟对抗，即便避免让“滑铁卢”在后世成为了“彻底失败”的代名词，皇帝也只能以战求和，让帝国的末日滞后一些时间罢了。在游戏的最后，你可以感受到拿破仑的无奈与悲凉。他让欧洲列强不敢正视，但他无论拥有如何的力量，也无法以一己之力对抗历史车轮的运转。游戏的片头与片尾动画之对比，为我们诠释了拿破仑由盛至衰的根源所在。Creative Assembly就是这样完成了再现历史与再造历史之间的平衡。

近两百年来，无数拿破仑的崇拜者总是喜欢用充满“如果”字眼的假设，来探讨皇帝的最后一战，只因为他们太过感伤，不忍心知道真相。“赢了滑铁卢又如何”，Creative Assembly竟然真的献上了一篇值得玩味的历史论文。P

主基地的投放和生成和以往大有不同，所有的战略都将围绕这一点而展开

纵使“面目全非”

CnC4不是毁灭

理性地看下来，我觉得CnC4倒也不是太坏，剧情上肯定有自圆其说的牵强，但好歹也画上了一个官方的休止符。排除悲观消极、大可不必的哭丧，倒不妨在这个难以言尽、前景未知的品牌有所作为的时候好好品尝，管它甘甜还是辛酸。



进攻组强调部队的火力和防御；防御组拥有制造防御性建筑的能力；支援组爬行者本身就具备飞行能力，同时还能在地图上使用各种支援性技能呼叫单位或加强部队属性。考虑到爬行者可以随时展开或变形出发，在什么地方进行战略部署还是一边进军一边建造单位，待抵达目的地再一口气全军从爬行者内倾巢突击，都是需要考虑的新打法

■上海 古留

本来我打算玩一个噱头，看看自己是不是能在不玩游戏的情况下扯出一篇评论来。有这个念头，是我闲着无聊在论坛上翻阅《命令与征服4——泰伯利亚暮光》（Command & Conquer 4: Tiberian Twilight）单位介绍的时候。从《红色警戒3》开始，EALA就形成了这样一种模式化的宣传风格：煞有介事的单位军事番号和呼号、制造商和硬件指标的信息，右边再来段流媒体视频，放着该单位的主要及次要能力或特性；然后是大段背景故事和介绍文字；接着来几段带着小标题的特点描述（征服者网站饶有兴趣地把小标题都译成四字熟语）。

可到了这一次，我只见各处论坛里满屏幕的吐槽和挤兑，不是挑故事设定上前后矛盾的刺，就是盯着游戏技术说服力不足不放。无非是几十吨的战车能从悬崖上跳下来，真是离谱的高科技；或是视频里的火力遭到了编辑放大，请玩家以实际操作体验为准。我想这是我在那么多预热贴和前瞻贴里，看得最欢乐的一次了。无论好评还是恶评，最可怕的其实是没有话题性才对。正因为那些恶毒的挤兑，我倒事先觉得，CnC4很有可能是个挺有意思的东西。

DRM的新问题

照理说，CnC好歹是我玩了十多年的品牌，不管是出于消费惯性，还是对这个系列的一贯认可，我都应该表现得盲目崇拜和不分好歹地充满激情才是；就像某些游戏的拥趸那样。可这回我倒是没有彻夜不眠地体验最新版本，一个原因是其新使用的DRM数字权利保护系统注定了第一时间进入游戏并不是明智之举。

育碧由于验证服务器遭到攻击而导致正版玩家反而不能登入，盗版玩家得了便宜还卖乖的闹剧大家都耳闻目睹。果然CnC4甫出，大多数人就无法顺利地进行下去。不是关卡无法保存，就是经验值不记录，更别提那些进入报错和无故跳出的了。总而言之，游戏体验尚未开始就大打折扣，难怪论坛上哀鸿遍野，一个个都在撒泼耍赖，好像惯坏了的宝贝似的不知向谁抱怨游戏这样那样的问题。

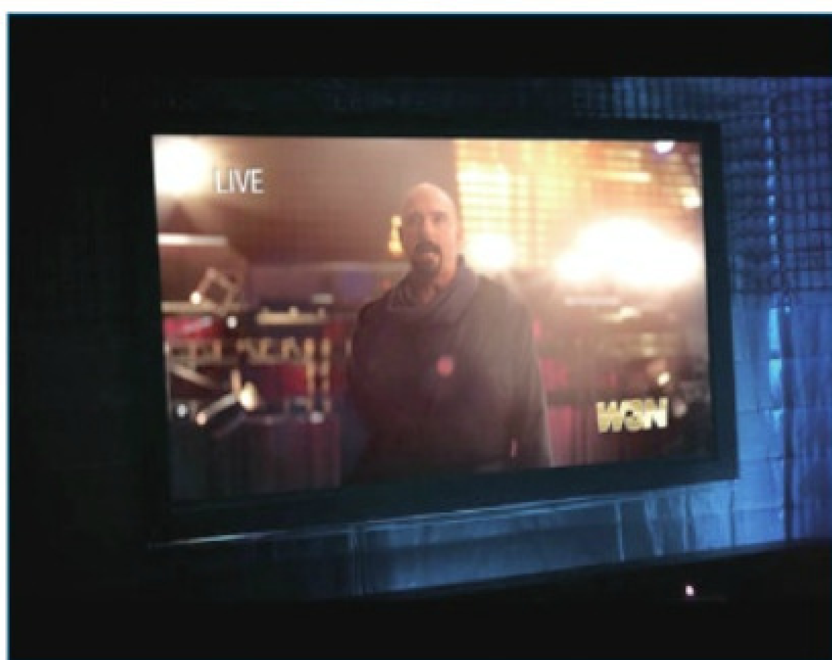
它还是CnC

直到真正玩上，我才能肯定地说，它还是CnC。那些我们耳熟能详感觉亲切的要素，作为标志性的卖点和对玩家示好的姿态依然在。比如说，虽然阵容不如《红色警戒3》那么惹眼，但依然以好莱坞B级片为基准的真人电影过场，让人觉得虽说制作公司易主，可它还是那个唯一一个拥有自己木匠的公司做出来的CnC。原本你也许担心，制作组的态度不会太积极——EA老早就明确做完这一作制作组就解散的方针。在这个大前提下能每天按时上班，肚子里面没事不会翻江倒海，下午不至于突然觉得胸闷气喘很憋屈就已经不错了。游戏居然还要大张旗鼓地一反传统，进行游戏性革命，多少还是值得另眼相看的。

如果你不是彻底看不得新玩意儿，你会感觉游戏的改动倒也不至于让玩家反应这么大。新作取消了延续了3代的采矿、憋兵、推基地的模式，而是采用占领资源点和争抢泰伯利亚晶体的方式来对资源进行掌控。游戏的玩法也产生了完全不同的变化，名为爬行者的基地作为一个消耗型单位，由全球同温层运输舰投放，次数有限，并且分为进攻组、防御组和支援组3种不同的类别。每一个阵营的载具、步兵、飞行单位就分别归属于这3类战术爬行者来制造。也就是说，使用不同的战术组别，你所能生产的部队是完全不一样的。







（上图）单人战役里，抢占关键点是十分重要的。当然，本作的单人战役，无论真人过场还是关卡数量，都有缩水的嫌疑

（中图）仅靠数量制胜已经不再可行，靠有限的部队来实施精确战术才是这作的主旨

（下左图）多人对战才是这一作的重头戏

（下右图）已经是真人过场导演的光头，还会继续出演下去么？

除去已经被炒滥的3种组别外，现在所有的资源都只是用以升级，部队的建造完全局限在最初的人口数，也就是指挥点数上。对不满意的兵种搭配，你只需要下达废除指令，等待一段时间让部队解散，再继续进行其他单位的建造即可。

经济被浓缩成了建造时间，兵种之间的攻克关系也更加明显。新一作的CnC战事变得更紧凑、战术更灵活，以往靠数量的一招鲜不再吃香，UI也从传统的右侧对齐变成了底部置中，原先设计上没头没脑的外星种族思金（Scrin）在这一代没了戏份，游戏重点重新回到两大阵营对峙的经典局面。对此，玩家们咬牙切齿，“即时战略的鼻祖就这样活生生地搞成《英雄连》那样的即时战术了！”“Westwood打下的江山反而朝暴雪的《星际争霸》看齐了！”

正是这个问题

正是这个问题。他们要的是坦克海，自鸣得意地造一屏幕然后号称有100辆，而实际上最多20多辆——事实上唯一能达到数量级以百计的RTS只有《最高指挥官》而已。那些看着乌泱乌泱的单位在屏幕上蠕动，就号称自己拥兵无数的，无非是自我满足的脑补（尽管《最高指挥官2》也不尽如人意，不过那是后话）。人们大概也不会看到制作者第一次在整个大系列中大胆地引入了命中率和回避的设计，弹道会因为单位的移动而打偏，即便是站桩攻击也有命中失败的因素，导致火力输出有意想不到的变数。

想要讨好任性的玩家本身就是一件和理智不相干的事情。出于EA的经营和制作策略，以及在这个不被买账的大环境下，游戏的机械设定一如既往地糟糕。回想当年像素点绘下粗糙的画面、重金属的电子乐、中规中矩的单位设计，硬派风格跃然屏幕。而随着时代的进步，CnC及其衍生出的分支《红色警戒》在各自发展出属于自己的特色的同时，也开始迈向了极端的不归路。CnC始终尝试走严肃的剧情化路线，不遗余力地通过真人过场和背景设定对玩家交待故事的来龙去脉，乃至跨越时间线的前因后果；《红色警戒》摆明了就是来娱乐大众，极尽恶搞滑稽之能事，吐历史和较真主义的槽。中间又有人想方设法把两个系列的细枝末节勾搭在一起，营造出一种看似有实则无的联系，以便同时笼络两边各自的拥护者。这不失为一个不错的想法，只是很多时候它难免模糊了原本严格定位的界限。

你不妨和我一起回顾一下：CnC最初就是640×480分辨率，野心勃勃地引入VGA，排挤了所有内存不足4MB的穷鬼；沿用当时高端画面的《红色警戒》，从《命令与征服——泰伯利亚之日》（Command & Conquer: Tiberian Sun）那里借鉴了画面艳丽、色彩丰富的特点，但不出所料地还是在人物和建筑比例上严重失调；《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command & Conquer 3: Tiberium Wars）取经自《沙丘2000》（Dune 2000）趋于成熟的经验，大刀阔斧地走上3D化路线；《红色警戒3》则在这一点上发挥到极致，并意外地发现这种卡通兮兮的画面风格还挺适合它玩世不恭、嬉皮笑脸的调调。直到了现在的CnC4，一切又有了全新的改观……

你大致上也能看出来，假如“红警”还有后续作品的话，它可能是个什么样子。这样理性地看下来，我觉得CnC4倒也不是太坏，剧情上肯定有自圆其说的牵强，但好歹也画上了一个官方的休止符。排除悲观消极、大可不必的哭丧，倒不妨在这个难以言尽、前景未知的品牌有所作为的时候好好品尝，管它甘甜还是辛酸。P

编后：朋友们，我知道你们还有很多槽要吐，你们对CnC4很不满，那么请期待下期的RTS评论专题！

原本秋毫无犯，谁知陡起波澜

BC2大战MW2

DICE以类似玩票的举动，奉献了一个精彩的单人战役，并且表达了他们对现代战争题材FPS设计瓶颈的思考，这比恶搞MW本身要更有意义。

■北京 红黑军团

照常理来说，《战地——叛逆连队2》（Battlefield: Bad Company 2）与《使命召唤——现代战争2》（Call of Duty: Modern Warfare 2）各有各的粉丝，本不应该出现规模空前的论坛互喷的壮观景象：一个是多人打枪游戏，一个让人欣赏"被互动"电影；一个从爷爷辈就姓Multipleyer；一个无论在线人数有多火爆，胎教时就当做Singleplayer去培养。就像在《VR战士》里小心翼翼见招拆招的玩家，也可以接受"无双"模式享受割草的乐趣一样，其实BC和MW的用户群既不重合，也不冲突，本应和谐无比。之所以两拨人吐槽吐到唾沫飞溅，吐到白热化，根本原因在于EA DICE不打算沿袭初代的黑色幽默风格，他们打算用这款游戏来表达自己对某些"战争游戏"的看法。

有厘头，无厘头

你或许看过游戏发行前的某段恶搞短片：某位扛着"Solid Metal"（坚固金属）打造的油桶混战场的著名日本游戏角色、某款指令手势复杂无比而过程仅仅是"堵门—扔闪光弹—强攻"的战术射击游戏，皆难逃戏谑下场。这只是个开始。在正篇游戏中，DICE更是火力凶狠，且目标明确。

与结构松散的前作相比，本次的单人战役明显紧凑，套用一个熟悉的名词，就叫做"互动战争电影化"——起码乍看起来有那个趋势。在系统上，BC2取消了前作的血槽，改成了自《使命召唤2》开始使用的HP自动恢复机制。前作的沙盘式开放世界也被取消，场景中甚至出现了CoD式的栅栏、标识牌来限制玩家的可行动区域，一旦脱离战场，读秒结束即判定任务失败……初玩十来分钟，面对这些CoD的标志前作玩家会觉得很不是滋味，就好像是当年的CnC玩家看到系列的某一作玩右键命令、玩平衡性，把命令菜单弄到屏幕下方，整成《星际争霸》的调调那样，"这不是自废武功，向人家弃械投降了吗？"而那些从未见过BC初代的CoDer则会沾沾自喜："瞧，人家很快不也被咱们给'业界标准'了吗？"

随着流程继续，我们看到了很多似曾相识的段子：偷卫星、雪地脱出、EMP攻击、机舱大战、美俄冲突……"业界标准"越来越多，而MW玩家们的"优越感"却消失不见了。

与真实无关

同样是"雪山偷卫星"，BC2用了两个关卡、约40分钟的流程去表现这一任务。首先4人小队乘坐直升机抵达安第斯山脉外围，对敌方据点进行压制，然后着陆后杀入基地，夺取控制室，让卫星"自由落体"。接下来小队登上军用卡车，前往坠落点，一路与敌方的摩托车和步兵战车较量。刚刚找到卫星，大批持有重火力的敌军从四面八方包围，一场惊心动魄的防守战就此打响。获得关键数据后，一场突如其来的暴风雪袭来，结果小队成员彼此失去联系，主角必须在严寒中躲避敌人巡逻队的搜捕，适时进入屋内来保持体温，避免自己被冻僵，最后一步一步到达撤离点。

这就是战场，也是BC2引以为傲的真实物理引擎的强大表现。

那么看看这一任务的原型——MW2在2009年E3上做重点展示的天山关卡，所谓的潜入过程，其实就是开场时用鼠标左右键象征性控制的两支冰镐，外加一些登山片中烂俗至渣的桥段。两段Gameplay——从悬崖边到卫星控制点，以及从机库杀到雪地摩托的流程，其最重要的作用是将两个预设好"视听兴奋点"（Wow点）——在"子弹时间"中为Soap解围，以及最后的雪地摩托脱出战——连接起来。

因为Wow点才是CoD流程中的重中之重，因此真正的Gameplay环节必须做到流畅无比。玩家的所谓互动操

叛逆连队4位不靠谱的乌龙搭档——总是将炮灰任务当成离开军队最后机会的中士Samuel Redford、一口南方腔的吐槽男George Gordon Haggard Jr.、一听到"特种部队"4个字便开始神经质的眼镜仔"小甜甜"（Terrence Sweetwater），以及由玩家扮演的主角Preston Marlowe，外加以"和平主义者"自居的直升机驾驶员"恶灵骑士"（Ghost Rider），继上一次荒诞的夺金之旅后，再度献上了一个"寻找大杀器"的故事





（上左图）“我在玩《战火世界》的美军太平洋任务吗？”如果你产生了这种感觉，那么恭喜你，你被DICE请入瓮中了

（上右图）当然也有恶搞，比如这名不靠谱的“和平主义者”飞行员。一个非战斗人员却成为了小队唯一牺牲的成员

（下左图）DICE告诉我们，其实雪山潜入远远没有MW2那样气定神闲

（下右图）瞧，DICE演示了一把MW奖励关的机舱大战究竟应该做成什么样才好玩





作，实际上被一同带入了导演的叙事中，因此你的操作是被完全限制的，不按牌理（关卡射击师意图）出牌，便会付出死亡的代价，并且还会在死亡画面中明确告知：你的死因其实就是没有尽到一个群众演员的职责。

你可以这么想：CoD系列的技术低劣也有它的道理，因为这个相对落后的引擎完全能满足导演的叙事需求，倘若是引入了BC2以物理破坏为基础实现的各种战术、将游戏中心转移到游戏上来，反而会造成叙事的割裂和重心的失衡。

由于引擎落后，CoD系列的难度仅仅是靠弹幕、突然出现的敌人和复杂的地形来体现（比如MW2中让不少玩家吃瘪的里约关），这也导致游戏打法单调。就单人模式来看，CoD系列是典型的一次性快餐。其单机设计的局限性，影响到了多人模式打法的多样性，以至于玩家们将MW2的多人对战戏称为“Call of Camper: Ninja Warfare”——MW2中那些大行其道的“蹲蹲党”，其实一枚BC2中的枪榴弹就足以将他们炸得鸡飞狗跳。BC2问世后出现的网战叛逃风不但在意料之中，也在情理之中。

如果这样来看，BC2就很神：可破坏场景、略显生涩的射击手感，使得用CoD素材打造出的关卡玩起来是两种完全不同的味道。



就算它不厚道

即便BC2根本没有单人模式，它的销量也不会受到太大影响（Activision无论如何也不敢让一个没有单人模式的CoD上马）。在这个前提下，DICE却以类似玩票的举动，奉献了一个精彩的单人战役。游戏开场即拿《战火世界》（Call Of Duty: World At War）美军偷袭日军岛屿的段子开涮，给MW玩家们一个找到优越感的舞台，毕竟晃动的视角和缺乏稳定性的准星，实在让人难以对这款操作别扭的FPS产生什么好感。“这样也想秒杀CoD，做梦去吧！”。请君入瓮后，DICE不动声色，继续添加来自CoD的素材，脸上已经出现坏笑……直到物理效果这剂猛药服下去后，MWer第一次发现，不但一个垃圾桶、一张沙发无法阻止手榴弹的冲击波，即便是躲藏在厚实的混凝土墙后面，一样毫无生命保障。他们不得不绞尽脑汁，寻思着如何用重火力压制敌人，如何从场景中打通道路，玩包抄、玩迂回时原先对“互动影视桥段”的期望早已烟消云散。你终究会在只剩下枪林弹雨、无处可藏的战场环境中大呼过瘾——不仅互动了，也不用再当群众演员了。

现实一点看，FPS游戏其实已经没有多少盘桓的余地。“以最少投入获得最大乐趣”是主流玩家的需求，这种需求已经简化为单纯的视觉愉悦性，所以以QTE操作为必备设计的强调表演效果的游戏大行其道。CoD系列迎合的也是这样的市场。中立地看，无论“模拟向”的《武装突袭》，还是“影视向”的《现代战争》，抑或介于二者之间的《叛逆连队2》，三者并不存在谁高谁低的问题，它们都是适应不同用户需求的产物——我们需要CoD的视听盛宴，也需要BC2，至少它能警醒一下那些把游戏当电影做，以至于让玩家二周目时既没得可看也没得可玩的厂商。

BC2确实或多或少恶搞了MW2，也确实有些不厚道，但暂时抛却这场口水战，BC2同时也表达了DICE对现代战争题材FPS设计瓶颈的思考。这种思考比恶搞MW2本身更有意义。

不论事态有多混乱，胜利者的微笑始终挂在Activison CEO Bobby Kotick脸上

EA–Activison–EA 叛逃者历代记

4月12日，几乎所有欧美游戏网站的新闻区都像是在现场直播：VZ和JW成立新公司回归EA、Activison作出回应、Infinity Ward员工继续离职……这都发生在短短一天内。就算是用欧美媒体喜欢的“Drama”（情景剧）一词也无法形容这样的戏剧性。

现实版的剧情发展，早就超越了MW系列能够编写出的神奇故事

■北京 红黑军团

一直不停用财报书写销量奇迹的《现代战争2》突然有了爆炸性新闻，这不是“销量奇迹”系列，也不是“翘首企盼MW3尽快开发”系列，实际上媒体的标题大多是“Infinity Ward与东家Activision卷人诉讼纠纷”“Activison宣布‘使命召唤’系列不再由Infinity Ward制作”“Infinity Ward掌门人离任”，等等。没错，Infinity Ward首席执行官Vince Zampella和首席技术官Jason West的确走了……这不是愚人节新闻。

矛盾总爆发

2009年11月，几乎在MW2发售的同时，Activision组建了一个全新的工作室“大锤”（Sledgehammer Games），业内传闻他们将负责“使命召唤”系列的开发。EA的两位叛将，Visceral Games（即原EA Redwood Shores，《死亡空间》开发商）总经理Glen Schofield和运营总监Michael Condery将接过这面互动战争电影的大旗。Glen随后透露，他们即将带给玩家的游戏将是“非常特别的”。

在“大锤”挂牌后不久，由Activision总部发出的一份人事调整计划书送达Infinity Ward。与Activison人事经理会谈后，Vince Zampella和Jason West收拾个人物品，然后离开。同时，Activision人力资源部发出了一份内部公告，提到“两名Infinity Ward高级雇员因违反合同和不服从高层行政命令而被调查”。几小时后，Jason West更新了他在LinkedIn和Facebook上的个人信息，显示他的工作到2010年2月底已经结束。

于是整个事件开始升温了。传闻在实现过亿美元的销售额后，Activision并没有支付给Infinity Ward任何的奖励金，公司内部怨声载道。爆出高层离职事件后，Activision老板Bobby Kotick随即前往Infinity Ward安抚员工，并且安排新的高层人选。





（上左图）Infinity Ward全家福，从此以后这家公司将与“使命召唤”分别，这些游戏开发好手大多也已经各奔东西
（上右图）同为EA叛将的Glen Schofield现在要来负责MW项目，在看到Jason West的境遇后，不知他是否明白了“鸟尽弓藏”的含义……
（下左图）新成立的“大锤”，难道就是砸向“叛逆员工”的大锤……
（下右图）Bobby Kotick在玩家中眼中就是这副德行





Activision首席执行官Mike Griffith描述了“使命召唤”系列的未来：今年秋季将会发行一部由Treyarch工作室开发的新作（很有可能就是传说中的《使命召唤——越南》）。2011年还有一部新作品将会出炉，目前还无法证实它就是MW3——实际上，在Infinity Ward制作完两张付费下载地图后，会停止有关“使命召唤”品牌的开发工作，静待母公司分配新项目。

诉讼

Activision和Infinity Ward之间发生了什么？猜测之际，《商业周刊》（Business Week）杂志首先透露，已经离职的Vince Zampella和Jason West向洛杉矶最高法院提起诉讼，控告Activision没有按照协议支付MW2合同规定的奖金，并且单方面中止品牌的开发协议。他们要求Activision支付总计达3600万美元的赔偿金，并交还MW系列的游戏版权。

在法院正式受理案件前，Activison迅速做出了官方回应，称这种指控毫无根据，并且公司方面一直在给他们的事业提供各种帮助。显然潜台词就是：“我们花钱给你们完成了那些成功的项目，而一张法院传票就是你们回报我们的方式？”这份声明激起了“使命召唤”支持者们的激烈反应，网络舆论几乎全面倒向Infinity Ward，纷纷谴责Activison的“强盗逻辑”。Crunchgear网站的编辑Nicholas Deleon的观点最具代表性：“Activison确实在Infinity Ward身上投入甚多，但你们敢说自己是慈善机关，从来就没有在Infinity Ward身上获得一分钱的利润吗？3600万美元的诉讼要求并不算多，要知道截止到1月为止，MW2已经实现了超过10亿美元的销售额。你们为什么厚颜无耻地宣称‘是Activison让Infinity Ward变得有钱’？事实就是，是Infinity Ward的努力成就了Activison大老板，以及诸位董事会成员鼓胀的腰包，发出这则声明的应该是Infinity Ward，而不是你们！”

MW，一个私生子

翻开历史，追求独立的Infinity Ward与Activision之间的矛盾一刻都没有停止过（1月中旬刊在“游戏英雄传”关于Jason West的文章中，就已经详细介绍过Activison对“现代题材”作品的抵制）。Jason West曾经告诉《Playstation官方杂志》，那帮大老爷们对这一设想的态度是：“绝不允许这样做，这太疯狂了。”

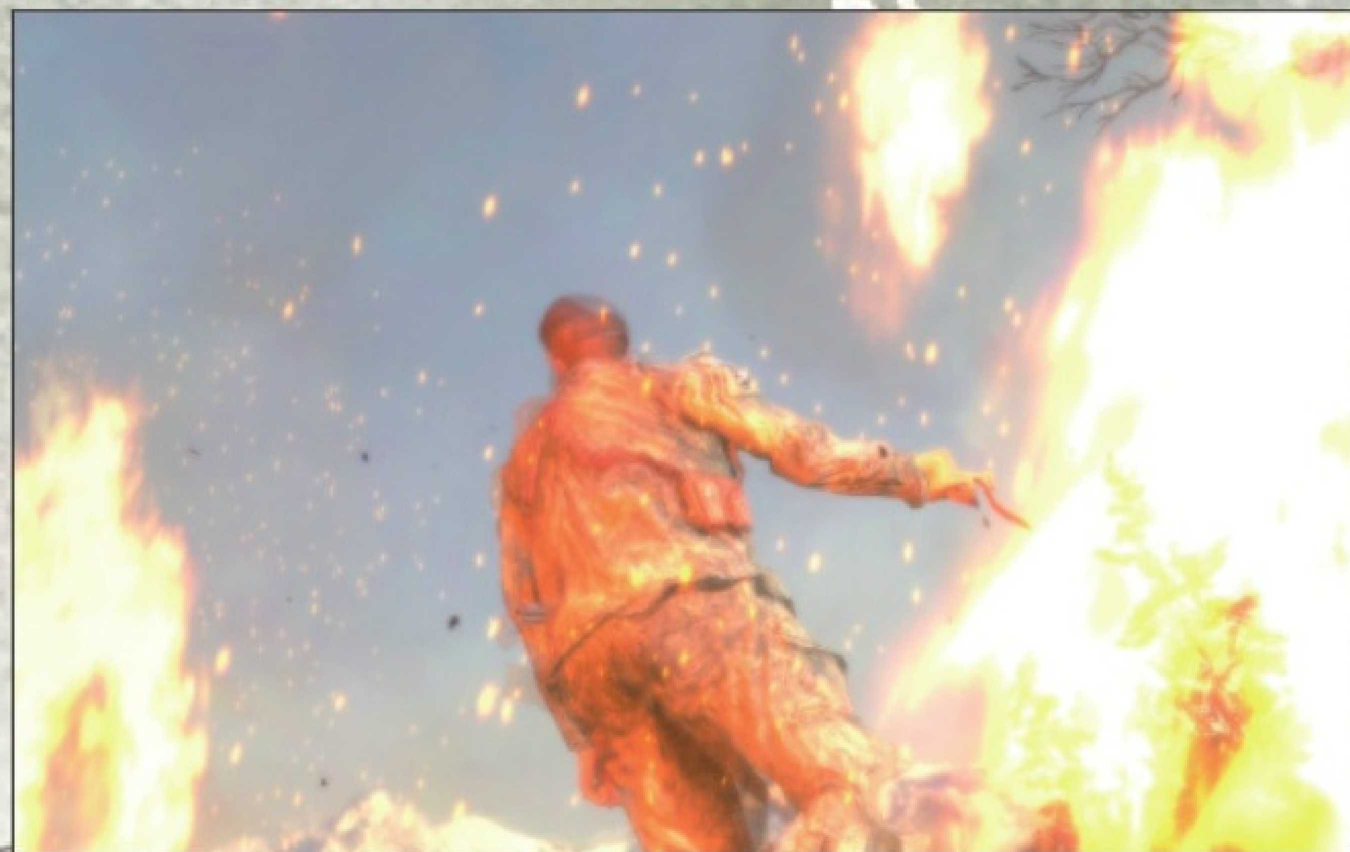
即便在MW初代取得玩家高度认可后，Activision依然希望Infinity Ward能够重拾二战题材。Infinity Ward曾向《Xbox 360官方杂志》透露，MW2其实是一部“生米煮成熟饭”的游戏：在没有与Activison通气的情况下，Infinity Ward私下启动MW2项目，并在拥有一定完成度时将消息率先透露给媒体，迫使母公司最后批准。Infinity Ward私下表示，他们不想与那些西装革履的家伙浪费太多的时间，特别是根据一堆毫无意义的市场调查反馈表，面对一群从来就没有从事过游戏开发的‘市场人士’。Infinity Ward的私下态度是：“处理好Infinity Ward与庞大玩家群之间的关系，是我们成功的最重要保证。与‘玩家们需要什么’相比，‘Activision需要什么’根本无足轻重。”

是Infinity Ward太过清高吗？不管怎么样，祸根其实早已埋下。

2009年9月，Infinity Ward曾告诉媒体，PC版MW2的发售时间不会延迟，游戏内容也会让核心玩家满意，毕竟“我们一直都是将PC玩家当做重中之重”。Infinity Ward的多人游戏设计师甚至表示，PC版的多人连线对战将提供更多的参战人数和更加流畅的在线体验。两个月后，这些承诺变成了讽刺：PC版居然无法架设专业服务器，这等于说MW2的电脑玩家们买到了一个不折不扣的阉割品。短短两个月时间究竟发生了什么？原来，Activision老板Bobby Kotick要求PC版的多人对战采用月费制，在遭到Infinity Ward坚决反对后，Activision



（上图）Infinity Ward在游戏中表达了他们对二战题材的“痛恨”，在MW2的华盛顿直升机射击关卡，唯一可以被射爆的建筑物就是这里的二战纪念碑
（下左图）这个成功的反派人物，似乎也是对老板Bobby Kotick的最好诠释
（下右图）IGN脑补了一个MW3的题头图，失去了两个主创，谁也不会知道MW3到底是什么样子





索性一不做二不休，对多人模式进行强制削减，试图将这部分玩家分流到XBLA上，从微软那里获得消费提成。

曾经困扰玩家的MW2游戏名称的迷雾现在揭开了，这表明Bobby Kotick在MW2开发过程中进行的干预是全方位的：Infinity Ward希望启用“Modern Warfare”这个全新子品牌，借以摆脱Activision的控制（Infinity Ward并不拥有“Call of Duty”的版权），他们没有骗过精明商人的法眼。在MW2开发过程中，围绕游戏究竟姓什么数次无厘头地来回更名，背后真正的原因是Activision与Infinity Ward间的博弈，并且最终以Bobby Kotick大获全胜告终。MW2的高定价策略、PC版低劣的多人设计让Infinity Ward备受指责，既无法独自背黑锅，又无法跳出来指责老板的无良行径。于是Infinity Ward的社区经理和VG247网站有了如下谈话：

VG247：Bobby Kotick非常“关注”MW2的开发，你如何看待其中的负面影响。

Robert：该发生的已经发生了，我们相信玩家们能够将Activison和Infinity Ward的所作所为区分开。

VG247：你认为今天的Activision在犯John Riticiello重新掌舵前，EA所犯下的那些愚蠢错误吗？片面追求作品数量和销量，是否可能重蹈当年EA的覆辙吗？

Robert：我只能告诉你，我们依然在关注质量和创新。

VG247：对于PC版MW2的“高价低能”，你有何看法？

Robert：这个问题应该由Activision去解答。即便定价到100美元，我们也无法赚到其中的一分钱。

VG247：如果你拥有无上的力量，你想去代替Bobby Kotick吗？

Robert：实在无法回答这个问题。

用游戏说话

Vince Zampella和Jason West在事业进入黄金期后离开，好像是个无情的玩笑。这次他们并没有实现当年携《荣誉勋章》核心开发人员集体叛逃的壮举（但已有多名重要的开发成员陆续离职）。在Bobby Kotick就屈尊安抚人心后，员工们面对玩家和媒体的狂轰滥炸三缄其口。作为Activison的全资子公司，Infinity Ward不可能靠更换东家的方式彻底摆脱控制。至于当年从2015到Infinity Ward那样的大重组，更是无从谈起，因为Bobby Kotick在炒掉两巨头后，迅速架空了公司人事安排和业务，获得了实际控制权。Jason West和Vince Zampella的反击，只能通过诉诸法律一条途径——即便获胜，他们也无法重回岗位。

有人认为，Infinity Ward与Activison的矛盾升级似乎是种必然——这群由EA 2015工作室叛将组成的队伍，是天生的游戏开发好手，也从来不擅长处理与资方的关系。但整件事到目前为止仍旧迷雾重重：Activision已经正式反诉Jason West和Vince Zampella，一大票罪名包括：试图将Infinity Ward窃为己有、以MW2为筹码与母公司讨价还价、拖延MW3开发来要挟母公司、扣住奖金不发并将其中大部分金额转至自己的账户等。Activision说，这两人早在开发MW2时就曾多次在关键阶段以停工来要挟公司，利用手腕攫取公司对CoD品牌的控制权，并试图割裂Infinity Ward与Activision及其股东的联系。此外，他们甚至暗地通过经纪人和律师与第三方接洽，安排未来的资金来源；以及搭乘经纪人的私人飞机秘密出行，与Activision的主要竞争对手会晤等等。

官司是一方面，谁能够赢得未来还是要靠游戏来说话。4月12日，Jason West和Vince Zampella宣布建立一家新的开发工作室Respawn Entertainment，他们声称将带给玩家的新游戏是一枚“重磅炸弹”。这家新公司果如传言一般栖息在EA旗下，但他们着重强调将对新公司未来开发的游戏拥有全部版权，而在他们曾经接触过的公司中，只有EA慷慨应允这一条件。

Activision的回应是：《现代战争3》已经进入前期制作。

魔林迷踪+祖玛的复仇!

Match 3游戏的逆袭

"Match 3"这个也许陌生的名字，就是对常见的《祖玛》《泡泡龙》《宝石迷阵》的游戏归类。后来又有Match 4游戏的概念，本质都是一样的——玩家通过游戏规则，将3个以上相同元素按照一定规律聚集在一起（成行成列），消除它们。

■陕西 Oracle



《魔林迷踪》（Gyromancer）是PopCap在2009年的另一力作。当初SE与PopCap注册Gyromancer商标时曾引得媒体浮想联翩，当实际游戏公布时，才发现这是个RPG版的《宝石迷阵》

回顾2009年的休闲游戏，最耀眼的非《植物战僵尸》（Plants vs. Zombies）莫属，PopCap Games也因此声名大噪。"菜园马奇诺"之后，PopCap又有两款重量级作品诞生——《祖玛的复仇》与《魔林迷踪》。前者是知名作品的正统续作，后者竟有Square Enix合作开发，PopCap在Match 3游戏领域的深厚造诣，在这两款游戏里体现得淋漓尽致。

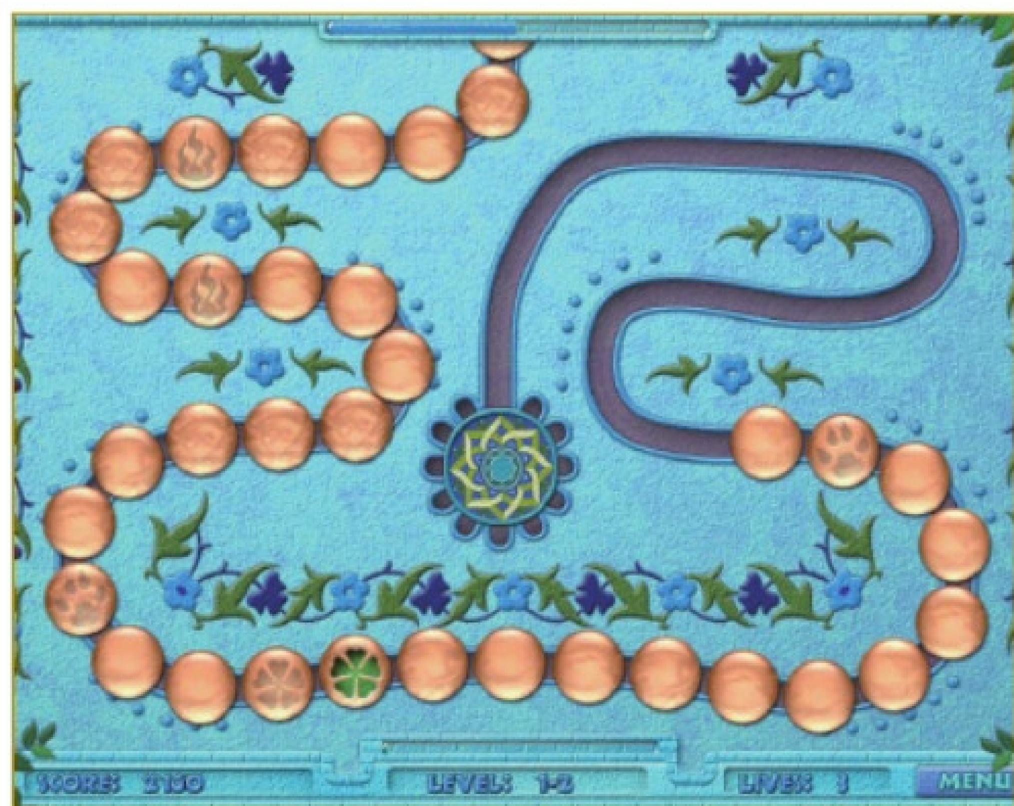
正统续作vs.衍生作品

虽然PopCap的代表作是《宝石迷阵》，但就国内而言，却是《祖玛》的知名度更高一些，与"连连看"并列风靡一时。无论男女老少，对这只憨态可掬的青蛙都或多或少会有些印象。当然，凭借着惊人的相似度，《QQ龙珠》也为这个系列的流行出了一份力。与《宝石迷阵》接二连三的官方续作不同，自2003年《祖玛》诞生，这款广受欢迎的游戏却始终没有下文，反倒是这个经典模式被一再模仿，逐渐出现了大量衍生作品。这款Match 3游戏（也叫同色消除游戏）经过不断发展变化，早已突破了了最初的形式。比如后来居上的《埃及祖玛》（Luxor），画面漂亮系统成熟，加上较快的续作推出速度，使其成为祖玛类游戏的最大分支。其它作品虽然影响力甚微，但也不乏创意之作。其中《记忆之环》（Memory Loops）与《数字祖玛》（Twistingo）在同类游戏里足以称得上另类，最大胆的创新则出现在《神龙祖玛》里——在《埃及祖玛》中，我们不必固守于一点，而是可以在屏幕底部做横向运动，由此形成大量设计精巧的谜题，这几乎就是《埃及祖玛》的标志。而在《神龙祖玛》中，游戏给了玩家最大的行动自由，我们控制的神龙可以在屏幕任意位置来回游动，用嘴里的球去置换场景里的球从而实现Match 3——有相当一部分的衍生作品，除了那一串彩球依旧，游戏的基本系统早已与初代《祖玛》大相径庭了。

当然，这些创意大部分有待完善，平衡性也欠妥，不过就笔者接触的十几款祖玛游戏来看，虽然它们都或多或少模仿了《祖玛》，但每一作都有着自己鲜明的特色，从美术风格到系统设定，很容易在开始几关就发现这些游戏的亮点——这可是千篇一律的"连连看"们无法比拟的。有这么多衍生品做铺垫，当《祖玛》的官方续作终于发布，笔者第一次双击游戏图标时竟有一丝激动!

任何喜欢《祖玛》的玩家都会在第一时间喜欢上这款原汁原味的续作《祖玛的复仇！》（Zuma's Revenge!），新作尽最大可能还原了初代给玩家的感受——简单而爽快。游戏方式几乎无二，加入了Boss战并将《埃及祖玛》的优点吸收为己所用。游戏支持1920×1200的分辨率，这在PopCap游戏里也是相当少见的。不过新作之所以好玩，并不在于画面有多华丽，而是彩球缓缓前行对玩家造成的心理压迫与合理的付出/回报比。玩家每关需要获得足够的点数才能过关，获取点数的最基本方式就是消除彩球。造成一个最少的Match 3会得到30个点数，比起游戏后期动辄可以获得几千点，这种方式无疑效率低下。于是游戏提供了连击设定，当不间断消除5次以上时，再消除一次就会得到130点。这个奖励会不断叠加，直到连击中断，这也意味着如果达到20以上的连击，那么一次基本的Match 3就可以获得近300的点数。

10倍回报很温馨，但一味追求高连击往往会错过重要的道具，当屏幕内没有自己需要的彩球还得等待；如果运气比较差，是要继续等待还是果断放弃连击，都需要玩家自己把握。除连击外，穿越（需要手疾眼快）带来的奖励也非常丰厚，往往成功一次




（上左图）《记忆之环》是唯一一款单色的祖玛，在运动的画面中找出相同花纹的石头进行消除
（上右图）《旋转泡泡》（Puzz Loop）历史比祖玛还要悠久，诞生于1998年的街机厅，制作商Mitchell Corporation曾拟控告PopCap侵权
（中左图）《祖玛的复仇！》画面细腻了很多，并加入了解谜要素
（中右图）强强联合的《魔林迷踪》
（下左图）《数字祖玛》纯粹考验玩家对数字的敏感度，要在彩球中找到和旁边数字板中一样的数字
（下右图）《益智任务》系统之复杂，早已超过同类游戏很多，选用魔法时也需要你斟酌良久







就相当于十几次普通消除。这令人记起在《祖玛》里，难度越高的行为一定会伴随着更高的回报，一如高手向的“连锁”就不同于普通玩家的误打误撞。在与《祖玛》设定雷同的《QQ龙珠》里，有人可以通过提前配对使最后一发造成10连锁以上直接获胜，技术间的差别会很明显地反映在游戏结果里。

至于祖玛众多的衍生作品，很遗憾虽然它们有很多创意，在基本的付出/回报上却都不尽如人意，《祖玛的复仇！》固然在游戏方式上沿用了初代的设定，但它依旧通过这小小的技巧发挥了PopCap的长项。

RPG遇到《宝石迷阵》

《魔林迷踪》（Gyromancer）是PopCap在2009年的另一力作。当初SE与PopCap注册Gyromancer商标时曾引得媒体浮想联翩，当实际游戏公布时，才发现这是个RPG版的《宝石迷阵》。RPG几乎意味着SE的全部，《宝石迷阵》又是PopCap的代表作，这两强联手会迸出什么样的火花呢？

事实上把《宝石迷阵》与RPG结合并非《魔林迷踪》首创，2007年的多平台游戏《益智任务——战神的挑战》（Puzzle Quest: Challenge of the Warlords）就已经实现了这一点。玩家可以在大地图上接受任务、推动剧情，还能建设堡垒、打造物品、提升技能。游戏的战斗是以《宝石迷阵》来进行的，每当消除屏幕里的宝石，对应颜色的行动条便会增加，到达一定数值即可发动技能。这些技能有直接伤害法术、增益法术、负面效果，和普通RPG相差无几。如果将屏幕里的骷髅头消除，便会对敌方造成直接伤害，一次性消除4颗以上的宝石还能多一回合行动力，这样就保证了足够的策略性。又因为游戏中可以捕获猎物、训练坐骑，有了一定的养成元素在内，耐玩度也有了保障。

但问题在于，《益智任务》的战斗将电脑与人放在了同样的位置上，玩家行动一回合，电脑也行动一回合。大家的行为一样，可电脑的运算能力是远高于人脑的——换句话说，如果电脑愿意几乎不会有任何失误，玩家是毫无胜算的。为了让玩家战胜电脑，设计人员不得不让电脑故意犯一些低级错误，比如面对可消除的骷髅头视而不见、有充足的行动力就是不放技能……玩家并非靠自己的思考与战术，而是靠电脑的施舍赢得战斗，这种设定无疑是愚蠢的。考虑到





（上左图）《益智任务》里，电脑想要达成“四连星消除”非常轻松，只不过为了照顾“愚蠢”的玩家故意放水而已

（上右图）《祖玛的复仇！》的最终Boss战堪称神来一笔，这里就不剧透了……

（下图）《神龙祖玛》的标志就是这颗龙头，游戏规则也很强大——允许玩家在场景中任意移动





（左图）不说别的，SE的加入起码让《魔林迷踪》人设非常符合国人的胃口

游戏的多人联机部分，我们可以理解为这是单机向联机的妥协。

《魔林迷踪》看起来就是这个问题的解决方案——玩家在战斗中占有全部主导权，电脑对玩家的攻击频率取决于玩家自己的行为。战斗是召唤兽的对决，每种召唤兽都有自己的专有颜色，当消去自己颜色的宝石，己方行动条会大幅度增加；连击数越高对己方越有利，当连击被中断时会导致对方的行动条大幅度增加；当行动条完全充满便会在屏幕里出现几颗技能宝石，消除这些宝石会对敌方造成大量伤害。同样的，对方的技能宝石以骷髅头的形式出现，玩家需要在限定回合内将这些骷髅头消除，否则便会受到伤害。这个设定的巧妙之处在于：电脑完全是被动的，玩家如果能力足够强，可以用高连击在骷髅头前消灭掉对手；能力不济的话就只能被频频出现的骷髅头搞得手忙脚乱，更不要提主动进攻。战斗取决于玩家的自身能力，而非电脑露出的拙劣马脚。

这么说，《魔林迷踪》就像是《益智任务》的简化豪华版，改进了单人战斗部分，也因此失去了多人联机部分。游戏架构大大简化，没有装备、没有坐骑，也没有城堡建设，只有个很简单的怪物收集要素。之所以说它豪华，是因为画面实在华丽，每当宝石被消除化为碎屑簌簌落下，粒子效果堪比大型单机游戏（当然它的配置要求也令其它“宝石迷阵”们望尘莫及）。这款游戏玩起来就是对话+战斗+宝石迷阵，好在战斗与“宝石迷阵”要素的结合足够完美，这就可以轻易谋杀掉你大量的时间了。

难度曲线的失衡

《祖玛的复仇！》与《魔林迷踪》象征了PopCap在Match 3游戏上的最高水平，无论从图像表现还是从系统。它们可以吸收同类游戏的长处，保留自己的精华并与其它游戏类型相融合，可这么厉害的游戏，为何无法重现《植物战僵尸》的辉煌呢？《植物战僵尸》的火爆当然有一定偶然性，但比起魅力无限的塔防，Match 3游戏无法大红大紫的最主要原因还是先天性缺陷。

几乎所有的Match 3都有“三分钟热度”“半小时神作”的弊病，《祖玛的复仇！》与《魔林迷踪》虽然表现更好一点，也会在后期让大部分玩家放弃——随着流程推移，玩家从游戏中获得的快感越来越少。这是因为



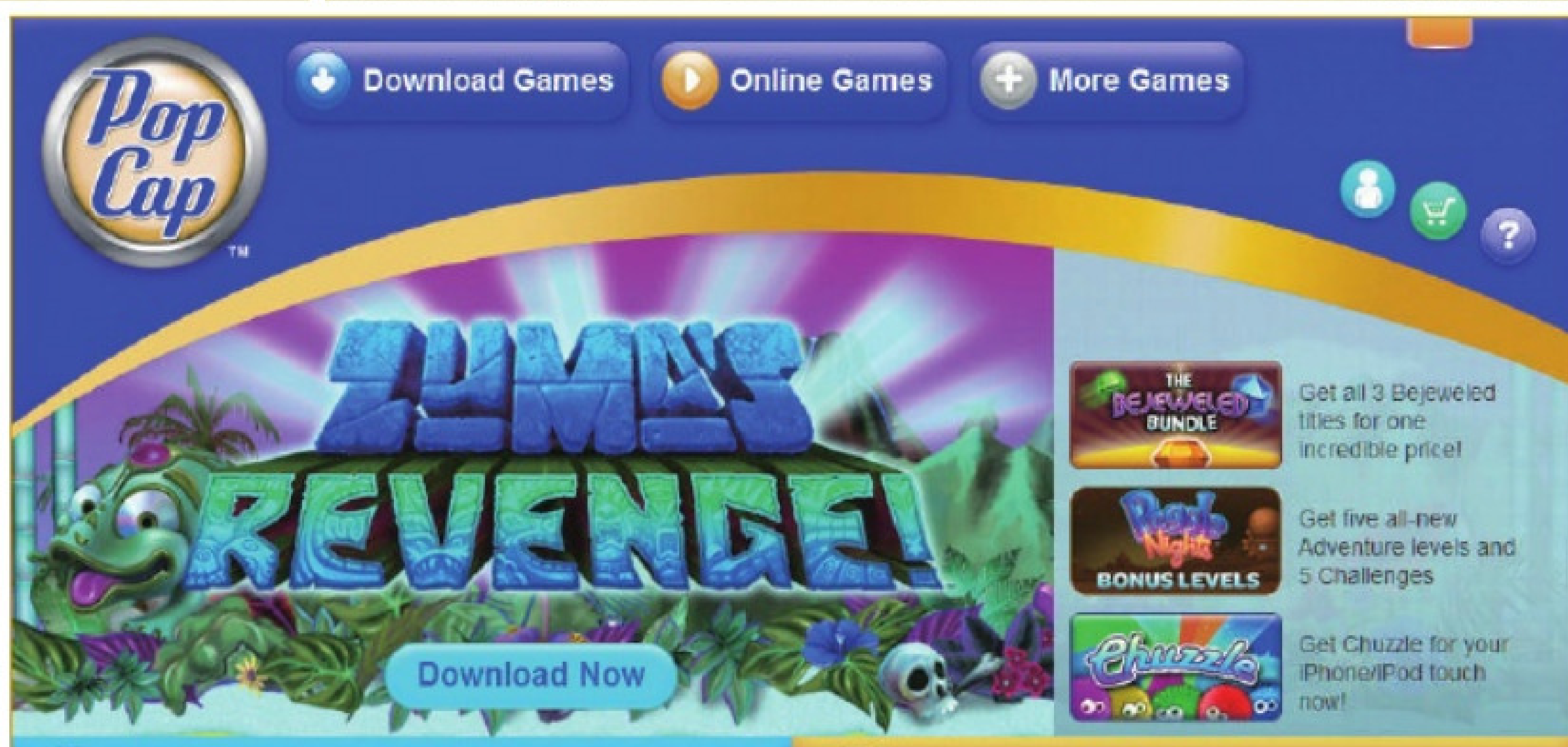


（上左图）不得不承认，《魔林迷踪》的特效华丽了很多，并且采用了《宝石迷阵——旋转》（Bejeweled Twist）的2×2旋转设定

（上右图）大地图的画面表现依然很细腻，让人渐渐摆脱了“这是一款小游戏”的认识

（中图）《祖玛的复仇！》与《魔林迷踪》这两款作品的反响并没有预期那么好

（下图）两相比较，《魔林迷踪》里骷髅头的设定不知道是不是在向《益智任务》“致敬”？









游戏越来越难，玩家可以采取的应对措施却跟游戏开始时没什么两样。《祖玛的复仇！》后期颜色越来越复杂、速度越来越快，道具却还是那么几种；《魔林迷踪》后期的敌人技能越来越强，可以锁定宝石让你无法移动，也能把宝石变为无用的石头，骷髅头出现的位置也越来越接近边角，这意味着消除它们几乎是不可能的任务。而玩家自己呢？在诸多条件的限制下只能越来越疲于应付，就连你的召唤兽都时不时会锁几颗宝石来为难自己。

当然你可以说，玩家还有个成长曲线，技术会随着游戏时间的推移越来越成熟，但这种曲线显然跟不上游戏的难度曲线。一款难度合理的休闲游戏应该包含3条曲线——游戏难度曲线、玩家技术曲线和角色能力曲线，这3条曲线维持着一个动态平衡，通常是后两条曲线共同作用使游戏不至于难得离谱。《植物战僵尸》的成功，合理的难度控制极为重要。随着流程的进行，僵尸们越来越强悍，玩家技术在越来越娴熟的同时，也可以使用更加强大的植物来对抗僵尸。依赖强力植物的新手与研究新奇战术的老手都能在游戏中获得快感，它也许把你逼到了放弃的边缘，但坚持一下你又会发现柳暗花明——这正是难度循序渐进的典范。

此时回过头来看《祖玛的复仇！》和《魔林迷踪》这两款优秀的Match 3游戏，除非你花费大量的时间去提高熟练度，否则大部分玩家只能面临Game Over的窘境。不得不说，这是所有Match 3游戏所面临的尴尬。P

3个奶爸一个盖

宝开小传

《植物战僵尸》为宝开写下了精彩的2009年。一方面是如火如荼的大作名作，一方面是小巧精干的休闲游戏，共同构建了一个前景广阔的游戏市场。宝开，这个苏打水的瓶盖，正为越来越多的人所熟悉，无论这些人是不是严格意义上的游戏玩家。



创办休闲游戏巨擘的3个人：John Vechey、Brian Fiete以及Jason Kapalka（从左至右）

■上海 小象咪咪

想象有这么几个人：一个20岁不到的男孩，穿着嘻哈风格的宽松休闲装，嚼着口香糖，聚精会神地盯着眼前的高清显示器；另一个是身材略有发福的中年妇女，身前还系着烧菜用的围裙，忙乱地点着鼠标，冷不防听到炉子上的开水已经溢出；还有一个西装革履、戴副眼镜，正襟危坐在办公桌前，猛然发现老板从面前走过，慌忙关闭桌面上的窗口。他们是截然不同的3种人，但他们都有同样的名字——玩家。

“不，后边两种不可能玩游戏……”

或许曾经是这样，但现在，游戏的人群早已不是年轻男性的专利。在老年人活动站、在地铁空旷的车厢内、在老板离开后的办公室，男女老幼都在享受游戏带来的乐趣。他们可能并不关注游戏背后更多的含义，仅仅是从鼠标的点击中获得简单的愉悦。《宝石迷阵》《祖玛》《植物战僵尸》……这一串名字在这些人群中享有极高认知度，但不少精通于这些游戏的玩家（也许他们只玩过这一款游戏），或许并不了解它们背后的名字，是的，我们说的就是这家位于美国西雅图与华盛顿的游戏公司——宝开（PopCap Games）。

3个奶爸一个盖

我们可能会尝试各种不同的类型，但制作出所有人都能玩的游戏始终是我们的目标。

——Jason Kapalka

目前拥有180多名员工的宝开，在最初的两年时间内，只有3个20多岁的毛头小伙。

20世纪90年代，美国普渡大学（Purdue University）里有两名学生，正在筹划如何赚到他们的第一桶金。梦想成为电影制片人的John Vechey，找到了他的好友、正在修习计算机课

John Vechey, 28; Brian Fiete, 29; & Jason Kapalka, 37

PopCap Games, SEATTLE

PROJECTED 2007 SALES: More than $20 million

DESCRIPTION: Creator and provider of downloadable games

LEVEL ONE: When game designer Jason Kapalka first met John Vechey and Brian Fiete in 1997, the two 19-year-olds had just been wooed from Indiana to work at Kapalka's former employer, a gaming company. "We hit it off really well," says Kapalka, who was impressed by an online game the two teens had created. "We kept in touch, and around 2000, we were all a little unhappy with our jobs. We thought, 'Hey, we could start our own company.'"

BEYOND THE BUST: As it turned out, the years 2000 and 2001 weren't kind to internet companies. "We didn't have the best timing, but we survived because we didn't have many expenses," says Kapalka. The business's first low-overhead stomping grounds were in the co-founders' respective apartments. PopCap adapted to uncertain times by experimenting with direct game downloads from its website. The gamble paid off, and within a couple of years, the company moved to a real office in Seattle. It has since added offices in Chicago; San Francisco; Vancouver, British Columbia; and Dublin, Ireland.

HIGH SCORE: "We're just trying to keep a very simple business model: Make games. If people like them, they'll buy them," says Kapalka, adding that top sellers include Bejeweled, Bookworm, Chuzzle and Peggle—all games that are easy to learn but hard to master. People certainly love PopCap's games: Their content generated around $75 million in sales of their content across all platforms and partners in 2006. A lot of that is because the games have more in common with Pac-Man and Tetris than with World of Warcraft. PopCap is helping to engineer a shift from complicated, hard-core gaming to casual gaming for general audiences. Says Kapalka, "We're moving toward the democratization of video games." And that's a winning formula.

FOLLOW THEIR LEAD: No matter how fast your company grows, stay focused on keeping your product quality standards high.

—A.C.K.

BRAD SUGARS

Nathan Jones, 37

Xlear Inc., OREM, UTAH

PROJECTED 2007 SALES: $13 million to $14 million

DESCRIPTION: Manufacturer of xylitol products

BORN FROM NECESSITY: Nathan Jones was deeply involved in underwater welding when a breathtaking opportunity



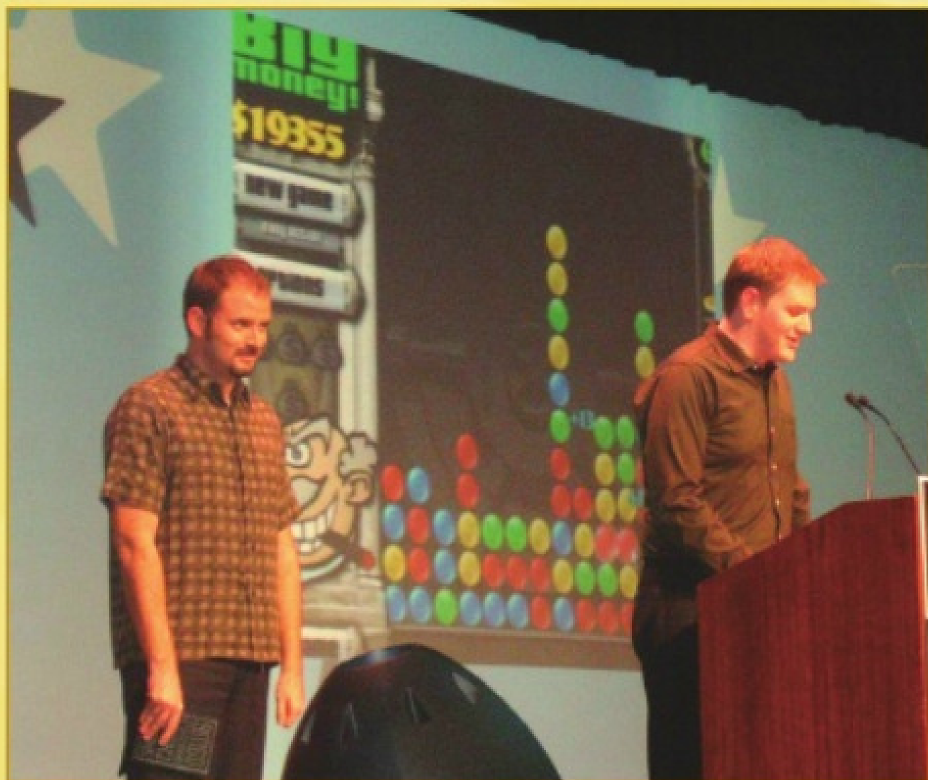
JOHN VECHEY, BRIAN FIETE & JASON KAPALKA (L. TO R.)

（上图、下右图）两个大孩子与一个更大的孩子。谈到他们最初的日子，Jason谦虚地说：“我们并没有在最佳时机进入这个市场，我们能够活下来只是因为我们成本不高。”原来成功的秘诀就是：在家办公！

（下左、中图）在2004年GDC大会上接受荣誉











程的Brian Fiete。当时互联网处在高速上升期，他们想利用这个机遇开发一个在线小游戏，卖给财大气粗的游戏网站。他们的合作伙伴是在阿尔伯塔大学（University of Alberta）攻读英语文学硕士的Jason Kapalka。当时，John与Brian只有19岁，Jason 27岁。3人合力完成了第一款游戏《ARC》，并成功地把它推销给了游戏公司。

然而之后3人并没有继续合作下去。大学毕业后他们各奔东西：成功获得硕士学位的Jason，先是给美国最早的电脑游戏杂志《电脑游戏世界》（Computer Gaming World）写专栏，后来进入EA旗下的在线游戏网站Pogo.com。作为制作人，他为这个知名网站制作了数十款小游戏。据他自己说，他参与的作品已经被600多万人玩过。普渡大学的一对好朋友、John与Brian则进入WON.net工作。这是一家属于雪乐山（Sierra Entertainment）的在线游戏网站。Brian在里面制作一款英语填字游戏——Wordox。John甚至没有放弃他的电影梦，在工作之余，完成了7部电影短片的制作。

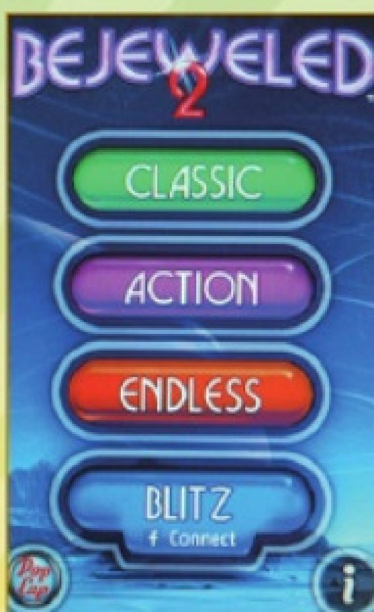
进入2000年，互联网真正迎来了遍地机遇的黄金时代。急速扩张的互联网正编织着一个个美丽的泡沫，只要有想法，就能在其中挖到属于自己的财富。这种近乎疯狂的环境，让3位年轻人开始考虑如何抓住眼前的大好时机。自大学毕业以来，3个人又一次聚在一起。当时，无论Pogo.com还是WON.net，都是拥有大厂背景的在线游戏网站。在EA和雪乐山看来，互联网的在线游戏将会是一个巨大的市场，但一时还不成规模。但从在线游戏网站出身的3个人，却开始仔细而谨慎地从中寻找切入点。

他们发现，愿意在网页上玩游戏的人，不是以往那些用传统的电脑玩家。这些尝试在线游戏的家伙，可能只对那些画面简陋的游戏充满好奇。一旦发现这些游戏千篇一律，或难度过高、规则复杂时，会轻易选择放弃，不愿意再投入更多的钱与时间。尽管互联网的规模正呈几何式增长，在线游戏市场的发展却远跟不上这个速度，更不能与传统游戏市场相比。那些传统游戏市场以外的人群，正是亟需发展的广阔土地。3位老朋友决定放弃各自的工作，组建一个公司，专门制作面向所有人群的休闲游戏。

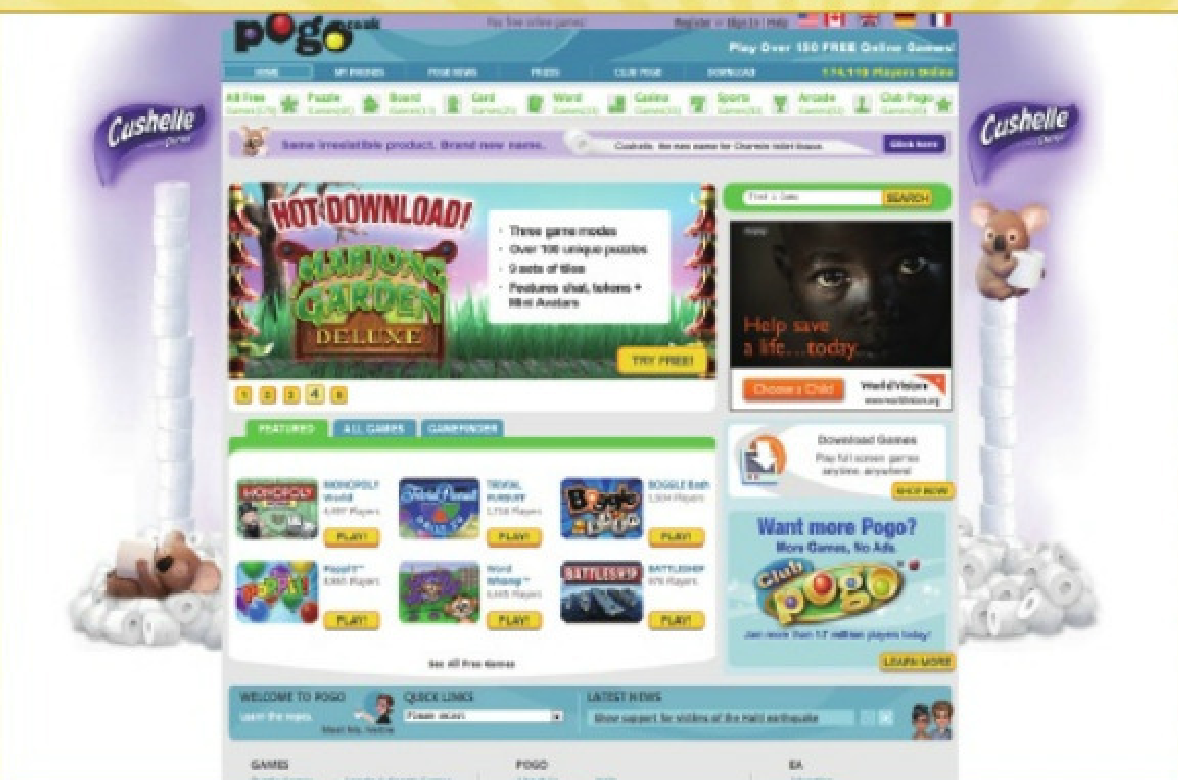
首先摆在3人面前的难题，既不是来自市场，也不是源于技术，而是如何给这个“新生婴儿”起个响当当的名字。这3个年富力强、正值青春的家

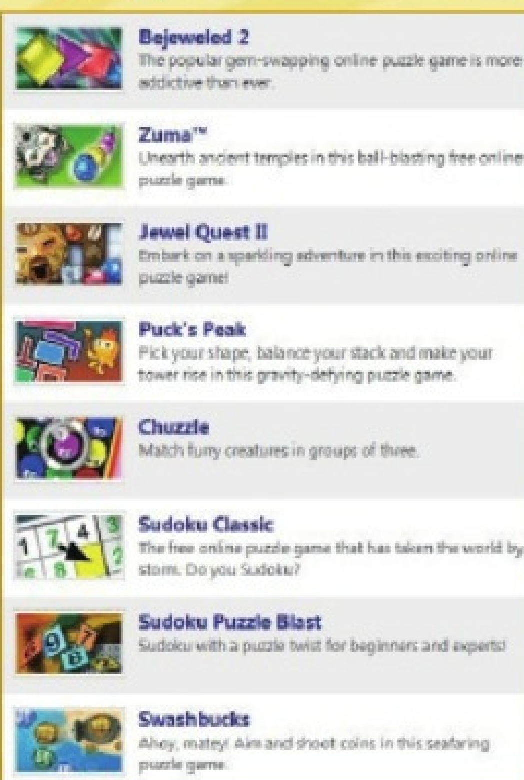












（上左图）John Vechey据说是个DDR高手
（上右图）《宝石迷阵》是宝开的第一款游戏。如今，数个版本的《宝石迷阵》游戏还在为宝开获得利润，而你买下这个游戏也许只是为了在Raid的时候偷个懒……
（下图）Pogo.com至今还是小游戏大本营，宝开的数款游戏在这里向大家推销

伙，想到的头一个名字就出人意料。它的灵感来源于公共汽车上的电影广告——“Sexy Action Cool”（性感·动作·酷），原本是用来形容Antonio Banderas主演的电影《杀人三部曲》（Desperado，1995年）的。当然，这个名字被马上枪毙，因为这实在太容易让人想到T级或M级的内容，与他们制定的目标消费群实在差太远。最后他们想到了单词“Popular”（流行），由此便在公司的名字中留下了“Pop”的位置。接着他们开始翻词典，努力查找和Pop有关的词汇，然后在“Pop Cap”前停了下来。Cap实际上就是“瓶盖”的意思，这个单词唤起了他们小时候玩闹嬉戏时的记忆，于是被确定下来。如果你搞不懂宝开的商标图案是什么，答案就是：一个神奇的苏打水瓶盖。

宝石迷阵：先玩后买

2000年，PopCap Games正式成立了。从老板到员工一共只有上面这3个人。3人就像之前在WON.net和Pogo.com工作时一样，想基于Java制作一些简单的网页休闲游戏。3个人的第一个作品就是大名鼎鼎的《宝石迷阵》（Bejeweled，又被称作《钻石矿》）。这是款典型的益智游戏，通过移动相邻两颗宝石，把3颗相同的宝石连成横竖一线便能消除，玩家必须缜密思考，使宝石消除后又能让落下的宝石形成新的连线。游戏没有紧迫的时间限制，但需要仔细思考每一步的动作，很有挑战性。Brian Fiete是这个游戏的程序员，他对自己的作品颇为满意，希望能从宝开的合作伙伴和投资者那里得到同样振奋的回音。

可是投资者那里消息令人沮丧。“这压根就不能算是个游戏啊！”那些投资者这样说。在他们眼里，《宝石迷阵》毫无吸引力，它既不火爆也不刺激，同样也缺乏商业上的“噱头”。新游戏和新公司赢得的只有失望，宝开完成《宝石迷阵》后，仅仅获得了一些象征性的资金赞助。当时休闲游戏的盈利模式很类似：游戏统统免费，收入全部源自竖立在游戏界面旁的网页广告。绝大多数在线游戏网站都这么做，因为像EA和雪乐山这样的大厂不相信有人会花钱去买这些看上去画面粗糙、内容简单的小游戏。现在，广告商甚至不愿在《宝石迷阵》身上投入。原本应在游戏边贴满广告的网页，现在开了个大天窗。

断绝了广告商这条路后，如何把游戏推销出去成了3个人的当务之急，









（左图）所有宝开游戏的大拼贴，你可以认出其中多少？你又玩过其中多少呢？
（右图）《祖玛》和它的无数模仿者。《数字祖玛》纯粹考验玩家对数字的敏感度——要在彩球中找到和旁边数字板中一样的数字；《埃及祖玛》胜在埃及风情以及谁也比不上的一作连一作的速度

他们只能将目光转向本不该花钱的玩家身上。但是和那些画面绚烂、制作精良的电视游戏相比，《宝石迷阵》要让玩家乖乖掏钱似乎更难。如果一个在线游戏能吸引玩家一直玩下去，他们是否愿意在这个游戏上花钱呢？一个疯狂的想法在3人中间产生了："为什么不让人们先在网上免费试玩简易版，再吸引他们花钱购买画面更好、关卡更多并且可以保存进度的完整版呢？"尽管同行与合作伙伴都觉得"先玩后买"的主意是个玩笑，但3人还是决定把这个"荒唐"的计划推行下去。2001年，宝开隆重推出了网页版《宝石迷阵》。宝开公司、3个伙伴与一种全新的游戏销售方式成败与否，此时都聚焦在这头一炮上。

即便对自己的游戏质量相当满意，3人依旧保守地预估《宝石迷阵》的销售成绩。Brian此前专门写了一个小程序，每卖出去一份《宝石迷阵》，他们的电脑就会发出打字机换行时的声音。每当听到一声"咔钦"，就意味着游戏又被一个消费者认可。起初他们每隔几个钟头会听到一声"咔钦"，这让3人兴奋不已。但没过多久，他们就高兴不起来了——程序开始"失控"，"咔钦"声的侵袭从15分钟一次迅速攀升，直到再也停不下来。Brian不得不把这个该死的程序关掉，不然3个人全要发疯了。

毫无疑问，《宝石迷阵》成功了。

"'先玩后买'，意味着我们没有不满意的消费者。"宝开的首席执行官Dave Roberts如此评价。同样的，《宝石迷阵》这款宝开的开山之作，也成为公司最为成功的作品。简单的规则、轻松上手的操作、丰富的选择性，让久坐办公室的人们立刻被疯狂吸引。它为宝开带来了全球最丰厚的休闲游戏收益，迄今已售出2500万份，这建立在试玩版被下载了1.5亿次的庞大用户基础上。

《宝石迷阵》的成功不单是带来经济上的收益，更获得了游戏评论界的肯定。2002年，它成功入选《电脑游戏世界》评选的游戏名作殿堂。这是该评选创立以来，第二款获此项殊荣的益智游戏。之前有益智游戏入选殿堂还要追溯到1987年，那款入围的游戏名叫《俄罗斯方块》。

印加青蛙：抄袭?借鉴?

依靠《宝石迷阵》大热卖，宝开的营业额迅速窜升（到2003年已经超过了1000万美元的销售额）。此时的宝开还是只有3个人，他们甚至没有自己专用的办公室。业务的迅速成长让3个人感到，仅仅依靠他们自己不可能迈向更远的目标，他们需要更多的工作伙伴一同前进。

2002年，3个人告别了自家住宅，搬进了真正意义上的办公室。他们找来先前一起工作的伙伴，这些人同样拥有疯狂有趣的想法和用之不尽的精力。智慧火花的激情碰撞，为宝开公司创造了更多的游戏点子。于是诞生了《怪怪水族箱》（Insaniquarium），一个新奇的养鱼游戏。依旧是先玩后买，同样获得极大成功。

2003年，又一款席卷全球办公室的休闲游戏，从宝开的游戏工作室中诞生。学识渊博的Jason Kapalka从异域文化中获得灵感，设计了一只滑稽的青蛙，借助南美神话背景创造了一款崭新的益智游戏。这只青蛙一经推出，便迅速风靡全球。从青蛙口中不断喷出彩珠，阻止一串彩色的滚珠滑向终点的骷髅。游戏的核心遵照益智游戏经典的规则——3个连续相同的物体可以消除。不同于以往垂直落下的益智游戏，这次是弯曲复杂的轨道，加上丰富的特殊功能珠，带来全新的感受。这就是宝开的另一款热门游戏——《祖玛》（ZUMA）。

《祖玛》的大受欢迎，掀起了休闲游戏的一阵热潮。很快，和《祖玛》相似的众多模仿者出现在各大游戏网站上。其中比较知名的有Mumbo Jumbo的《埃及祖玛》（Luxor）与Real Arcade的《金甲虫》（Tumblebugs）。就连中国的在线游戏网站，也纷纷推出各自的祖玛型仿









《植物战僵尸》真是办公室神作的典范。既不是很难，也不是很简单；故事风趣，惊喜频现；通关一次之后你才发现，这游戏其实才刚刚开始，于是它继续谋杀着你的大量时间……

制品。然而就在《祖玛》引领全球休闲游戏风潮时，在大洋彼岸的日本，却引发了一场版权争议，甚至要闹上法庭。争议的声音来自日本的Mitchell Corporation。

Mitchell Corporation（株式会社ミッチェル）是一家坐落在东京杉并区的游戏公司。这家1960年就已成立的公司，很早就进入电子游戏领域，以制作大型街机游戏为主，也曾为CAPCOM和任天堂等公司制作家用机游戏。最出名的作品，要数由任天堂发行、分别在NDS和GBA上推出的游戏《直感一笔》与《通勤一笔》。

1998年，Mitchell推出一款名为《旋转泡泡》（Puzz Loop）的益智游戏，这款街机平台上的游戏，规则和内容都与之后推出的《祖玛》极为相似，就连那些可以使珠子滚动变慢的道具，也一个不落地出现。它与《祖玛》的最大差别，只是把滑稽的青蛙换成了大炮。玩过这两款游戏的人，都觉得它们像一对孪生兄弟。然而20世纪末的日本街机市场早已不复10年前的辉煌，在轰轰烈烈的32位家用机大战反衬下，很少有人关注到街机房里多出一个2D益智游戏。尽管《旋转泡泡》很快换上《Ballistic》的马甲，登陆PS、GBC等平台，但反响平平，没多久便被人遗忘。

直到《祖玛》在全球大热后，Mitchell社长尾崎罗伊发现办公室里正风靡一款游戏，俨然是自家早前产品的克隆体。尾崎社长感到极大的愤慨，在他看来，宝开公司无异于盗窃犯，抢走了他们的创意，很可能也盗走了他们的财富。“你知道构想一个游戏并把它制作完成，需要耗费大量的精力和财力。而偷走别人的创意就是在做坏事，游戏业不应该有这样的事情发生。”尾崎愤愤地说。

一封措辞强硬的律师信摆在宝开的面前，扬言状告《祖玛》侵权。这给蒸蒸日上的宝开带来了不小的麻烦。《祖玛》的创造者Jason Kapalka对此不以为然，他并不认为他创造的游戏抄袭了《Puzz Loop》，只不过是正常借鉴。游戏业中存在着很多这样的借鉴，就像其他游戏借鉴《祖玛》一样。不可否认，在他创造《祖玛》时，确实受到了《Puzz Loop》的某些启示，但这根本谈不上抄袭或克隆。

宝开在给Mitchell回复的律师信中阐明了这一立场。尾崎社长在收到回信后更是勃然大怒：“他们的回复就是一坨屎！”尾崎坚持认为，宝开公司很清楚他们的行为从一开始就是赤裸裸的抄袭。于是Mitchell马上着手对宝开展开侵权起诉。

然而一年过去了，诉讼没有任何实质性的进展，当初信誓旦旦的诉讼宣言也没了下文。2006年1月，在接受关于新作《直感一笔》发售的采访时，尾崎社长谈到《祖玛》的侵权问题，再次向媒体表达了他对该案的愤怒和无奈。他说：“我们在日本的律师已经着手起诉宝开，但进展缓慢，因为要在美国打官司对我们很不利。我们不得不面对由美国人组成的陪审团，而这些陪审团成员对来自东方的企业都带有偏见。”

宝开CEO Dave Roberts对此的回应一如既往，非常简捷：“我们之间不存在未决的官司。”他坚称宝开没有违反任何法律，也没有侵犯Mitchell的版权与创意，他还列举了众多《祖玛》模仿者的例子。到目前为止，这场官司是否开始，结果如何，宝开与Mitchell的关系如何，都不得而知。

在游戏业中，模仿者因为各种原因，名气远超被模仿者的事例也不在少数。就连被奉为“日本国民RPG”的《勇者斗恶龙》，据说也是“抄袭”当时不知名的游戏《梦幻之心》，当然《祖玛》的名气远远超过了原作《Puzz Loop》。有趣的是，2006年《Puzz Loop》的最新版——《Magnetica》（日版名：瞬感パズループ）登陆NDS平台，国内游戏网站在转贴这则消息时，索性给这个日本游戏起了个简洁明了的中文名字——“DS版祖玛”。不知尾崎社长看到此番情景，心中是何种滋味。

十年围城，一个时代

《祖玛》的侵权风波并不能阻挡宝开的急速发展。他们的销售额随着新游戏不断推出和老游戏持续热卖在成倍增长。2005年，他们接连推出了许多热门游戏，包括《毛毛球》（Chuzzle）、《重装兵器》（Heavy Weapon），并且收购了位于西雅图、同样制作休闲游戏的Sprout Games——这家公司最著名的作品，是俗称“大鱼吃小鱼”的《吞食鱼》（Feeding Frenzy）。这次并购开启了宝开扩张的序幕。并入宝开后不久，《吞食鱼2》便隆重登场。

2007年，宝开展开新一轮并购，陆续兼并一些在线游戏门户网站和具有一定实力、知名度的休闲游戏制作公司，还于2008年5月在上海设立了亚太区办事处。在巩固原有在线购买模式的基础上，宝开的游戏大举进军更广阔的平台领域，尤其是适合休闲游戏大展身手的便携机平台，PSP、DS、iPhone、PDA等，都留下宝开的印记，就在新一轮家用主机大战酣斗之际，宝开也分别在三大主机上推出了对应版本的游戏。XBLA、PSN与Wii Ware让宝开大显身手。

到2009年下半年推出《祖玛的复仇！》（Zuma’s Revenge!）为止，宝开公司一共推出了35款不同主题的休闲游戏，以及更多版本的移植作品，总共获得了24个大小游戏奖项。这家3个人的小公司已经成了引领整个休闲游戏界的排头兵，成了“美国休闲游戏巨鳄”。宝开的成功，宣告一种不同于大作主义的发展路线的成功。



休闲游戏巨擘在成功的同时总是和官司为伴，也许他们应该把公司开在中国，在这里你完全不必担心抄袭问题……

宝开最初的成功源自对游戏市场的分化。有数据表明，当前的游戏市场，早已不再是25岁以下男性的天下，反之向更广阔的年龄和不同性别延伸。有别于针对所谓核心玩家的超级大作，休闲游戏的玩家群更加广泛。超过50%的休闲游戏玩家是女性，35～60岁的玩家占到了75%，接近一半的休闲游戏玩家已经结婚并有育有孩子。他们对游戏的消费欲望，可能不如一掷千金的重度玩家，但他们的整体数量却不可小觑。宝开所针对的人群，正是这些平时不会接触大作的人们，这正是3人组10年前为自己游戏制订的目标。

宝开坚信这几条准则——游戏的过程是发现的过程，而不是征服；快速上手，随处可玩；重视女性玩家。大厂商忽略的用户，就是宝开打开自己市场的钥匙。这些人，无论老人、女性还是办公室职员，都不愿意花大量时间去学习复杂的游戏规则，花太多钱去购买昂贵的游戏设备，也没有耐心探索冗长的游戏内容，但他们同样渴望得到快乐——休闲游戏就是他们极佳的选择。这个市场的总额预计在两年内会超过10亿美元。

2009年的美国遭受金融危机的严重威胁，游戏业陷入低谷。但容易上手的休闲游戏此时却为更多人所接受。这一年，宝开推出了全新塔防游戏——《植物战僵尸》（Plants vs. Zombies）——利用手中功能各不相同的植物，来防止形形色色的僵尸入侵自家花园。新奇有趣的玩法一下子让全世界的办公室白领和大爷大妈们重新认识了塔防游戏。它需要玩家动脑，但并不难上手。和宝开的其他游戏一样，大部分时间只需要一个鼠标便能完成所有操作。游戏中还加入了不少噱头。比如某些挑战关卡便是宝开早期游戏《宝石迷阵》与《怪怪水族箱》的翻版，而取自Michael Jackson经典MV《颤栗》（Thriller）中形象的僵尸，更是惟妙惟肖地“善搞”了一把流行歌神。不料在游戏正式上线后一个多月，MJ猝然离世。游戏的制作者们不得不在舞者僵尸的介绍里加上一句：“舞者僵尸与健在或往生者之相似处，皆纯属巧合。”

用一个词来形容追求快乐的方式，莫过于“殊途同归”。当疯狂的玩家正沉迷于绚烂夺目的高清游戏时，不经意回头，看到正在电脑屏幕前笨拙地点击鼠标、脸上却洋溢着笑容的母亲，这才是一个10年奇迹背后现代游戏市场的最佳写照。



Aliens vs. Predator

AvP情感篇

《异形大战铁血战士》这东西，是典型的关公战秦琼式虚构产品。在通俗文化发达的美国，把受欢迎的虚构人物弄个背景互相客串是屡见不鲜的事，还有个专用名词，叫做"Crossover"，就是形容这种无所不用其极的资本主义文化下赤裸裸的骗钱伎俩。

"Predator"的原意是"掠食者"，之所以现在你看到满眼都是"铁血战士"，是因为1987年Arnold Schwarzenegger主演的电影"Predator"曾被译为"铁血战士"，片中真正的铁血战士其实是州长大人自己。之后的AvP电影被一知半解的译者简单组合，就出现了"异形大战铁血战士"这样古怪的翻译，真正的掠食者竟然不见了。当然这只是无数港台翻译黑历史里不足道的一页，为了延续这个不可逆转的约定俗成，我们在中文游戏名、影片名中仍旧写做"铁血战士"，但具体提到掠食者时，以"Predator"原文代替

■北京 jhvh

哥们说我总玩些Cult游戏，我说："哪儿有？来玩AvP吧，你看我用P单枪匹马把老外的P孩杀到负数了。"他就回复我说："不来，我对AvP没有爱！"于是我拉人就又一次可耻的失败了。

臭宅们的AvP

这种失败已经是圈里（如果臭宅也有圈子）津津乐道的定论。但是我就真的对这东西超有Feel，从Alien的电影到Predator的游戏可以说的上是钟爱有加。于是，当这个授权系列每每推出新作，我大概都会心甘情愿地付款购买，在眼酣耳热之际，还希望拉来三五好友同乐，虽然每次都拉不来一两个人就是了。

《异形大战铁血战士》（Aliens vs. Predator）这东西，应该算是典型的关公战秦琼式虚构产品。在通俗文化发达的美国，把受欢迎的虚构人物弄个背景互相客串是屡见不鲜的事，还有个专用名词，叫做"Crossover"，就是形容这种无所不用其极的资本主义文化下赤裸裸的骗钱伎俩。但是具体到AvP这个玩意上来，我就乐意被算计的，因为这两个怪物本来就很Hot，放到一起简直让Fanboy High透了。

本着阿宅特别喜欢好为人师的个性，评论就要显得具有优越感和自说自话，要凸显出AvP这个游戏有多Fans向，而不是他在"G点"被评了多低的分。这也难免，2010年的新版AvP游戏，在单机战役上可以说是Rebellion最差劲的一部作品。

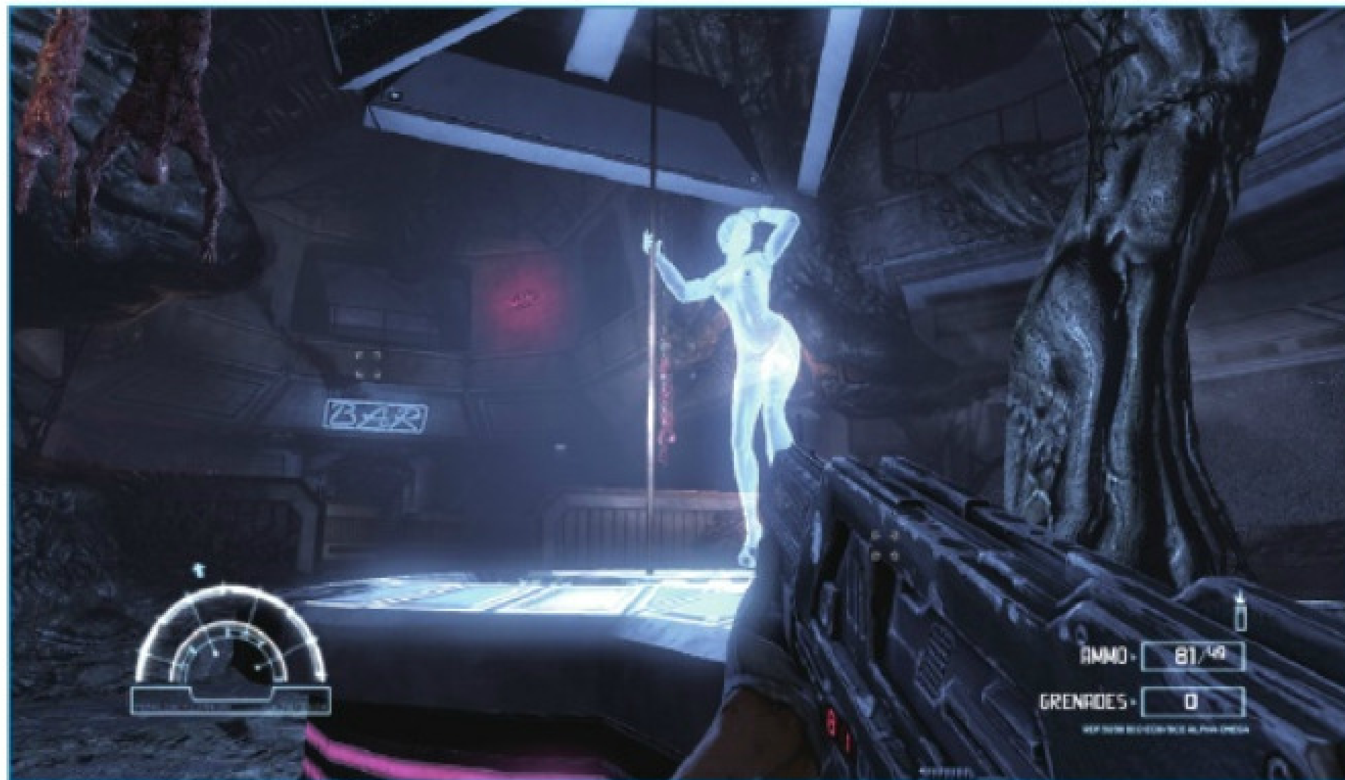
游戏简史AvP

Rebellion是AvP游戏的专业户，从近20年前的Atari Jaguar主机时代开始，它就不断推出FPS类型的AvP授权游戏，水平可以说是一部不如一部。Jaguar虽然是个失败的主机，但是1993年版的"Alien vs. Predator"却被誉为Rebellion最成功的AvP游戏。

你看，这还让人说什么好？1993版的AvP是个Doom Like游戏，画面精度和血腥程度看起来有点像是1996年的"战锤40K"授权游戏《太空战舰——血天使的复仇》（Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels）。画面不错，血腥又很打，确实能调动男性的肾上腺素。从那个时候起，三种族的不同战役模式就已经成为系列的特色。1998年的"Aliens versus Predator"开始采用3D多边形的技术，至今这款游戏的PC版本仍然被许多Fans推崇，认为它比系列的续集"Aliens versus Predator 2"（2001年）

（上图）类似夺旗的Domination模式，玩的人不多，这个模式打破了游戏的固有节奏，把每个参与阵营变成了Camper
（下左图）全息钢管舞配上被剥皮的牺牲者，显得游戏很三俗
（下右图）游戏强调“速杀”的表演动画令人眼花缭乱







要好玩一些，AvP2并非Rebellion的作品，不过它的多人模式则成为AvP授权游戏一个标杆。

和前辈们相比，2010版AvP游戏的故事同样不在LV-426这个天体上。故事还是老一套：人类在搞异形，异形跑了开始搞人类，Predator来了搞大家……但情节里加入了电影AvP的特色，金字塔和Predator的成人礼终于被纳入了故事体系。你知道当年对AvP电影版寄予厚望的这帮人，厌倦了漫画和小说的小打小闹，满心期待电影真正把这个主题弄得圆满一些，不再是似是而非的大杂烩。于是，有了解释权的电影就开始肆无忌惮地行使——P和A纠缠的关系参考了衍生小说和漫画的主题，扯的是原来他们老早就在地球上玩大逃杀了：远古时期，Predator降临到地球上，被先民当做神祇崇拜，他们影响了古埃及、古高棉和阿兹特克文化，教授古人建造金字塔，豢养异形。每隔一个世纪，Predator就让新生的后辈来这里接受成人仪式，内容就是简单地牺牲人类当做宿主，然后P的学生三下五除二干掉孵化出来的异形。最后人类送走心满意足的Predator，皆大欢喜地期盼他们上天言好事去了。

有得有失AvP

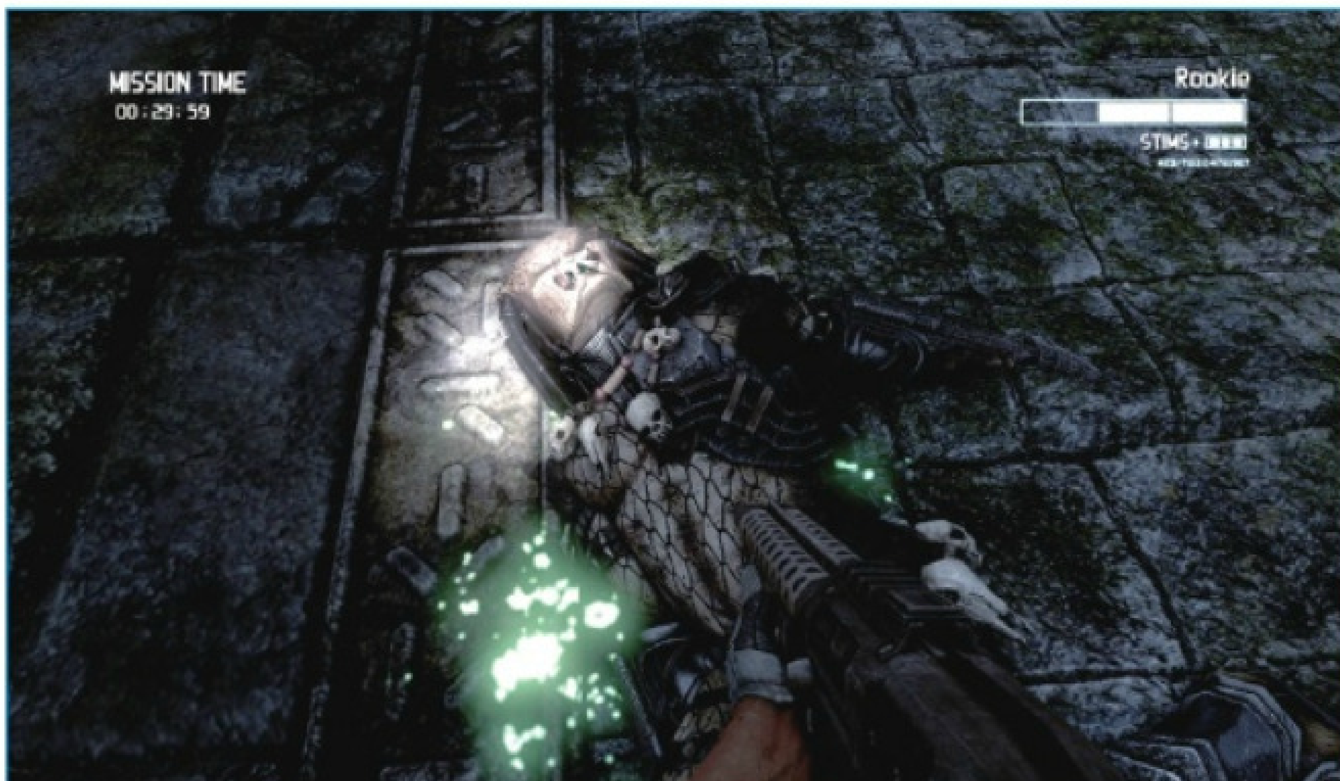
本来这种桥段搞出来的时候，大家觉得还凑合。古文明、亚特兰蒂斯情结、对强大Predator的斯德哥尔摩心理，加上南极下那个巨大的、没事自己转魔方玩的金字塔还是能触到一些人的G点。尤其对比拙劣的灾难片续作《异形大战铁血战士——安魂曲》（Aliens vs. Predator: Requiem），新版游戏更是上了一个档次。Rebellion这次大刀阔斧地向电影系列取经，他们甚至跑去Fox公司要来了《异形》和AvP电影的制作素材，于是2010版的AvP中，莫名其妙的金字塔建筑和人类殖民地那些狭窄的长走廊都被一股脑的移植到了游戏里。

可惜游戏要的是互动，听到黑漆漆的远处有异形的嘶叫声和Predator的骨节打鸣声很是酷是一回事，可你这个直线的、单调的关卡设计太要命了，于是中外游戏评论家和媒体的意见一致：游戏缺乏变化，毫无乐趣可言，而且操作还特别扭！

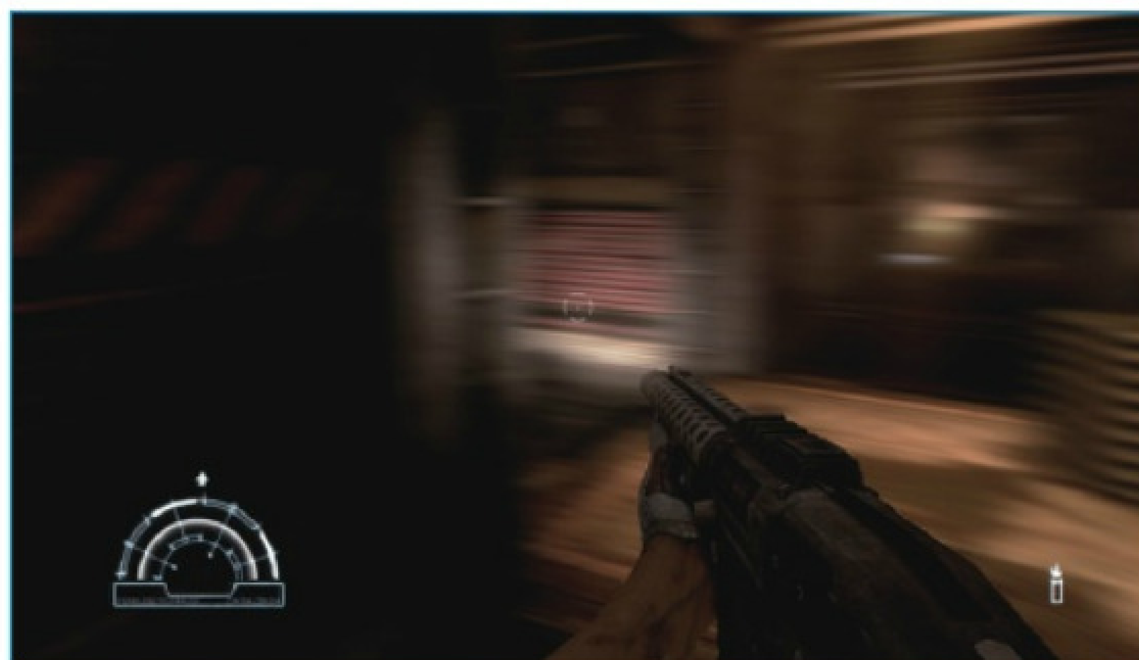
说实在的，我倒是觉得对操作的改进有过有失，P的腕刀变为两把，招架和进攻皆宜，于是P的肉搏能力大为增强，甚至面对A的围攻也有还手之力，颇为豪快。反之，能量武器大为削弱，不再是2001年AvP2那样见到异形老老实实炮轰的简单战术了。可惜这关卡设计确实傲娇不起来，地图太小、流程太单线，三方的战役还反复在这么几个关卡兜圈，每个种族的单机流程你只能在开始保持兴奋，然后马上会在冗长的中期盼望它快点结束。

异形部分被抱怨比较多的是爬墙操作，异形可以在天花板和墙壁上到处游走，但为了让玩家能在恰当时机保持起码的方向感，这个系列基本都设计了一个让重力是否起到作用的“物体表面活动键”，不按下它的话，玩家控制的异形一辈子都在三维

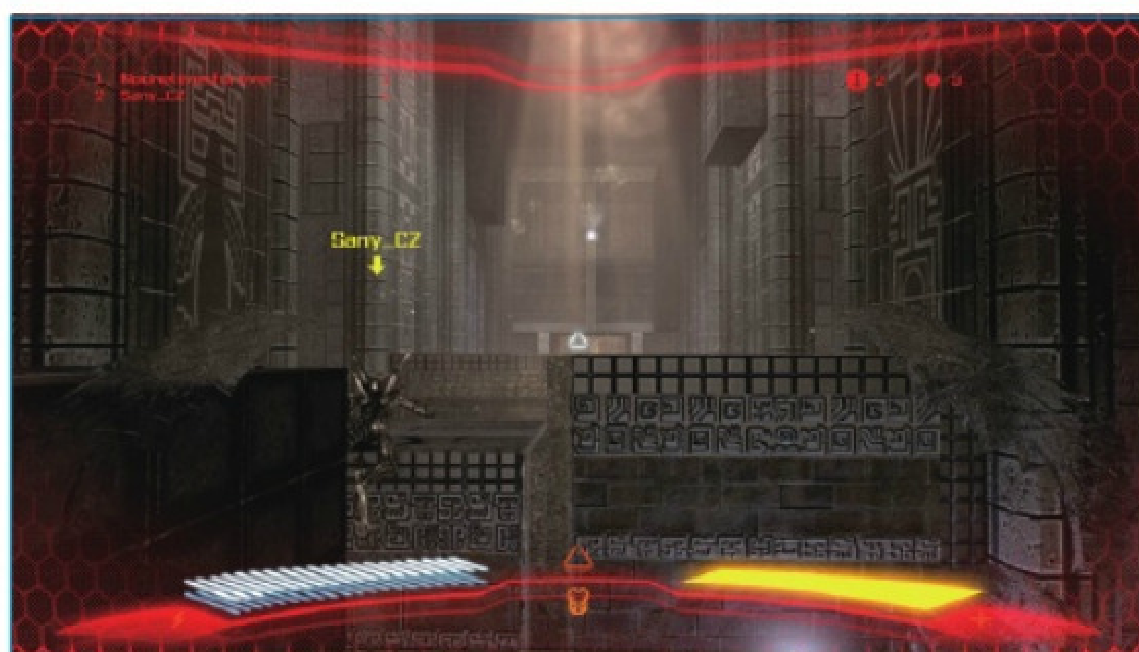












（上左图）人类单机战役的幕后黑手和善意的贵人其实都是人造人
（上右图）关卡黑暗是AvP单机流程的特色，很少有明媚的布光……
（下左图）“速杀”是多人游戏中追求的一种死亡方式，“速杀”也被额外计分，并且有经验值加成
（下中图）AvP在DX11模式下支持很多新特效，但动作模糊效果被滥用，导致很多人在游戏里晕头转向
（下右图）异形在游戏中的塑造颇为成功，细节勾勒得令人毛骨悚然……

世界的平面空间里攀爬，但本作中所有具有直角的物体你都绕不过！也就是说，你在天花板上跟踪一个地面目标，准备在他头顶发动袭击时，大概会被前面三四公分高的房梁给挡住，你只能按住那个表面活动键才能“绕过”横梁。要命的还不在这里，当你不需要异形的反重力移动时，反倒可能在发动追击时“粘到”各种物体的表面上，瞬间丧失方向感。于是大家觉得这真是玩家要被强迫适应的反直觉、反人类的操作方案。你只能依靠那个锁定目标用的“Focus Mode”键保证你始终在面对对手，也就是说，你在玩人类之外的种族时，要按下许多按钮，并且还要不断敲击其他按键才能比较靠谱地发动一次攻击行为，无论是360手柄的LT和RT，还是键鼠上的各种按钮，玩起这个游戏来都特别繁琐。

但是Predator需要切换的多种视觉模式快捷键，反倒没有设置，你只能单向循环P的视觉模式。在面临人类和异形的复杂对战环境时，我的最佳策略就是忽视Predator的面具增强视力，否则换来换去可能早被人暗杀了。

除去这些吓跑大多数人的外在缺点外，AvP却在血腥和服务Fans上下足了功夫，各式各样的“即死”动画、异形的“收割”和Predator收集战利品的恶趣味，都全须全尾地呈现在玩家面前，以至于这游戏差点没能通过澳大利亚的审核，即使以成年人游戏的标准，AvP所渲染的各种骇人听闻的残酷场面也太重口了。

多人模式AvP

多人模式是一如既往地注重刺激和快节奏。这年头，一个保留了Quake II时代控制地图玩法的FPS太少见了，AvP多人游戏的场景不大，复杂程度尚可，虽然谈不上刻意对Console的操作特点妥协，但频繁的、让人高度紧张的遭遇战不大适合手柄，而且游戏鼓励通过暗杀达到“即死”奖励。于是我的朋友就颇不满大家都在躲猫猫（当然不是原地CAMP）以便背后下黑手的现实策略。

虽然普通人对这个游戏没有爱，但是对于Fanboy来说却还是有一定的吸引力，我最大的不满就是它也搞起了多人模式、升级解锁的那一套，而且只能在Ranked Match下进行。Ranked Match基本搜不到人，导致我现在也用不上“禁卫军”这种能打的皮肤。

我对P仍然有爱，虽然说本作弱化了P肩扛离子发射器和无耻的飞盘，可是客观地看，P仍然是远近交攻的第一把好手，更别提有很多Newbie就喜欢缩卵下黑手。

当然，我也很喜欢在多人游戏里扮演狡诈、无孔不入的异形，原因很简单：做异形就不能走正常的大路，你的移动平面永远是天花板和墙壁。异形靠地形和速度优势发动奇袭，这要求操作者不晕3D，有良好的空间想象力，还有一点点“蛋疼”。我喜欢干的就是躲在黑暗处，用能发出嘶鸣的“Hiss”按键让对手精神紧张，然后快速爬来爬去，搞得他们晕头转向，再一个个暗杀掉。P

AvP游戏的故事：6号试验体在游戏结尾进化成了新的皇后

Aliens vs. Predator

AvP史料篇

狭长的身体，尖锐的尾巴，又长又圆的脑袋……这是一种习性接近社会性昆虫的外太空寄生生物，他们通过杀死宿主成长为成年体型，然后不断扩大种群的数量，放任不管的话，他们会杀死所有接触到的生物。这就是异形（Alien）。



看到Giger的其他作品，你就会明白那异形的形象诞生是多么自然

■上海 古留

异形是瑞士的超现实主义艺术家H. R. Giger想象力下的产物，它的灵感来源于其创作的石版画“Necronom IV”。后来，异形的形象广为人知，是因为Ridley Scott的著名电影《异形》（Alien，1979）。异形的设定是随着电影不断完善的，就连“Alien”这个命名也是电影主创人员的最终创造，它含糊不清的语义最终取代了“太空野兽”之类俗气的词汇，“Alien”也变为这个物种的代称——在衍生作品中，“异形”被称作“Xenomorph”：Xeno（异物）和Morph（形状）的组合词，翻译过来正好是“异形”。

在Giger的笔下，异形这个形象隐喻着两性器官以及潜在的性暴力伤害，这种设计理念曾经一度让较为保守的制片人十分担心。导演Ridley Scott从Giger的画集《死灵之书》（Necronomicon）中认识到画家本人创作思想的巨大潜力，最终让异形这个经典形象得以完整呈现到大众面前，并且影响了后世影视和游戏作品塑造恐怖之物的视觉风格，比如Konami的《魂斗罗》（Contra）。

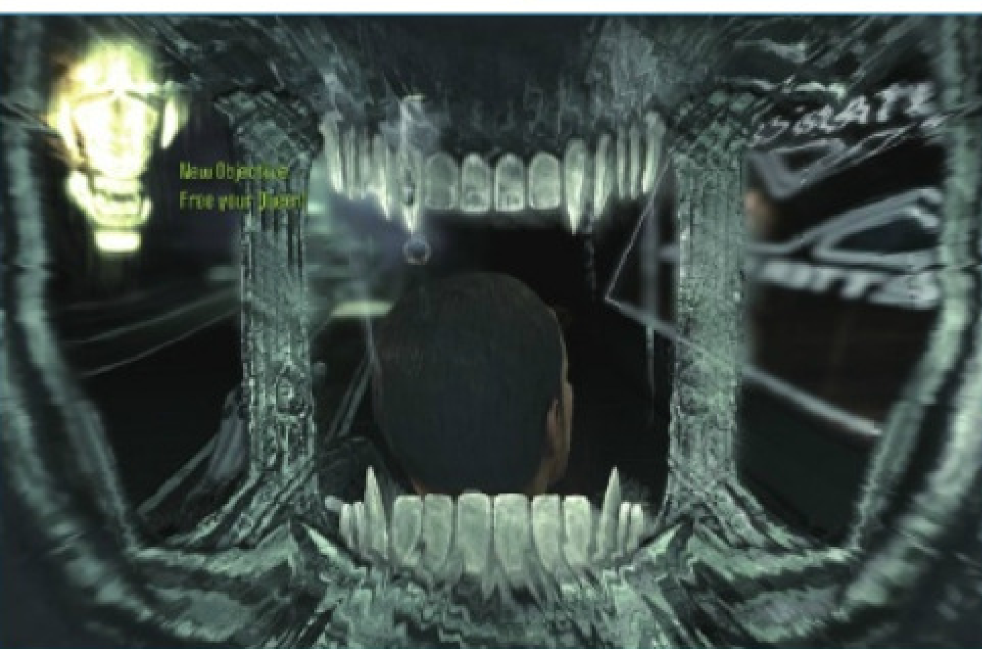
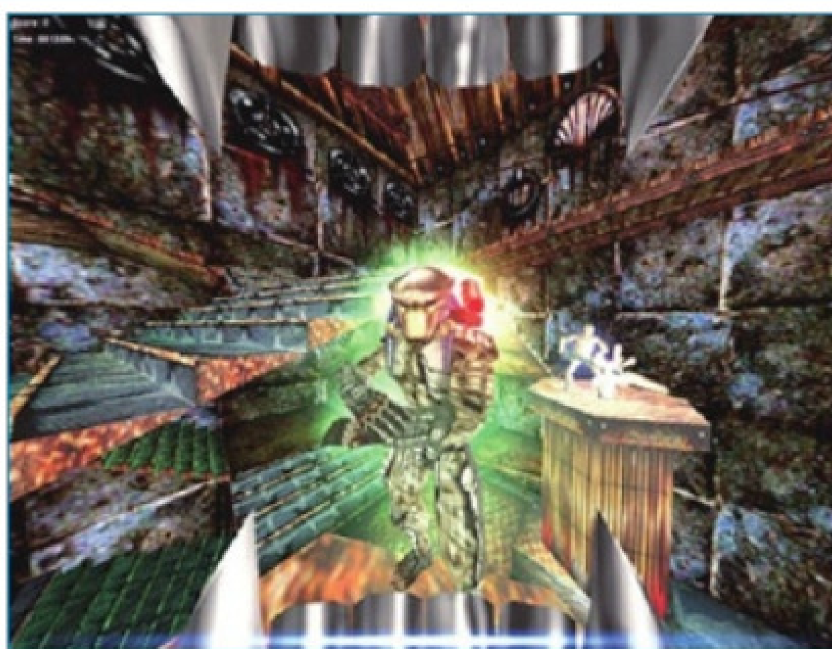
异形

最初的异形，头呈半透明状，里面有类似人类眼窝的器官，这个设定后来并用于亚种“Predalien”。通常由人类孵化的异形，手部呈现分开的手指形态，电影《异形》中，异形的爪子是脚蹼状的，有6个手指。电影《异形续集》（Aliens，1986）中，手指减少为3个，外骨骼特征更明晰。到第四部电影《异形重生》（Alien Resurrection）里，又出现超长的一对中指和一对拇指，这种样貌被沿用到电影AvP中。此外，人类寄生的异形会出现人形的后肢；《异形3》（Alien 3，1992）中寄生犬科的异形，后肢呈现四足动物的特征。

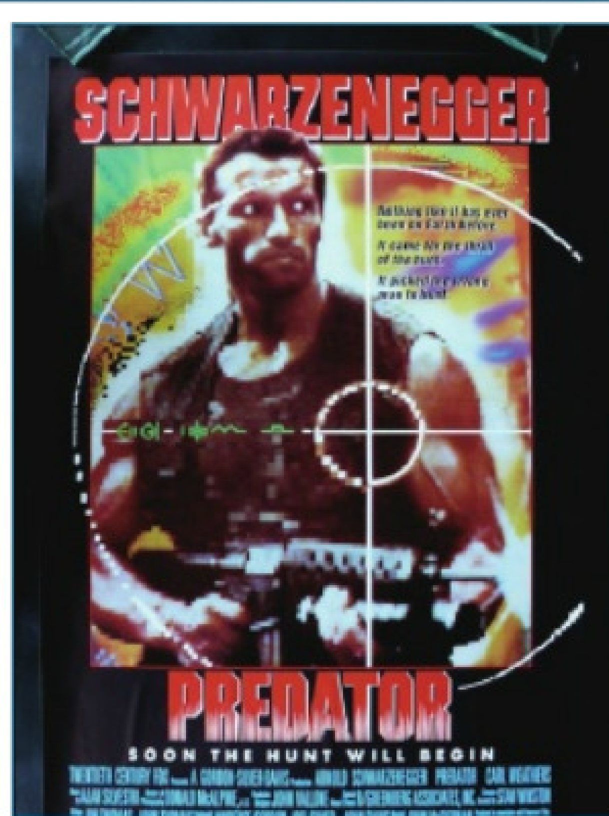
异形另一个著名之处，就在于它几乎可以溶解任何物质的酸性血液，《异形大战铁血战士——安魂曲》的纪录片中对这一点提出了官方解释：异形的血液是类似硫化氢的化合物，这能让异形在太空中生存。同时他们体内进化出不惧怕强酸的器官组织，其原理类似人类的胃。除此之外，异形也可以分泌出一种类似松香般粘稠的分泌物，这种分泌物可以用来筑巢或茧化被抓到的人类。

每一个异形种群都由一名“Queen”管理，她会生下包括类似兵蚁的“Warrior”和类似工蚁的“Drone”异形，“Queen”身高4.5米，与同类相比，她有宽阔的头冠状器官，前胸多出一对较小的前爪，同时往往身后连接着巨大的产卵器官。异形属于变态生殖，他们通过卵（Lego Alien）、抱脸者（Facehugger）、爆胸者（Chestburster）几个阶段，最终长大成年。活得长的工蚁还有可能再度蜕皮变为身材高大的“禁卫军”（Praetorian）。

可惜的是，在不同作品中，异形被不断重新定义和注释，Ridley Scott电影中的异形就如同H. P. Lovecraft笔下的克苏鲁（Cthulhu）：无法认知，无法面对，极度危险，具有不可反抗的绝对权威，他们来自LV-426，那个地方充满着谜团和人类难以理解的神秘事物。然而，后来作者和其他人尝试对Space Jockey进行解释，冲淡了这种魅力。此外，James Cameron虽然让《异形续集》大获成功，但不可一世的神秘物种在他的电影中量产，还







（上图）经典AvP与新作，老玩家泪流满面
（中图）最新AvP游戏里的超级龙套之异形皇后，死得不是一般的早
（下图）A与P的电影进化史，AvP是个关键节点

可以轻易被殖民地陆战队的标准配置M41A脉冲步枪击杀，显得廉价又功利。《异形3》里用铅床杀死一只异形更是轻而易举，这使得后来的异形看起来简直和原始《异形》电影中的不是同一物种。

Predator

Predator在小说中被赋予了正式名字——Yautja和Hish。他们有能够打开的、节肢动物似的四瓣颌骨，绿色或黄色的眼睛，从头骨中生长出来的类似头发状的器官。他们身材高大，远比人类强壮得多。这是一个奇怪的种族，他们有将能量武器小型化和恒星间太空飞行的科技实力，却喜欢几乎赤裸着身体、单枪匹马地狩猎太空中其他的危险种族。这种狩猎看起来不过是娱乐和文化行为，却被Predator当做几乎唯一的活计来干。

他们会选择具有挑战性的外星种族，猎杀和追捕他们，还喜欢用一种令人发指的剥皮或斩首行为获取被害者部分肢体当作战利品。如果对手没有能力反抗、怀孕或生病，Predator即使在面临威胁时也会放对方一马，他们把狩猎当做荣誉和一种仪式。

Predator力大无穷，即使赤手空拳面对能撕裂金属大门的异形也平分秋色。Predator的身体能够承受子弹和高温的伤害，衣着简陋地暴露在极地气候下似乎也无大碍。他们能够适应地球的大气环境，他们可以通过某种针刺药剂消毒并激发体内强大的自愈能力。Predator的血液散发着绿色的荧光，在小说中他们的血液可以中和异形血液的酸性。

Predator的母星与地球环境类似，他们吸收的氧气和氮气比例要高过人类，他们喜欢赤道环境的高温潮湿。但他们同样适应力惊人，不怕各种致命辐射，只需携带简单的设备就能在各个行星上展开狩猎。

小说中的Predator其实是一个较为松散的母系氏族社会，女性Predator拥有哺乳能力。他们的社会是建立在部落基础上的，也有其他作品描述了一种驯养异形作为武器的边缘亚种，但他们与Predator主流社群为敌。Predator有着天生的红外视觉，这和游戏中的表现不一致。AvP系列中的P即使不戴面具，视觉特征也与人类相似，面具则可以极端增强Predator的天然视觉优势——他们在观察不同热源的物体时细节更为清晰，同时面具会过滤掉不必要的环境热能成像，将Predator的视域扩展到紫外，这也是他们察觉异形的重要视觉模式。但在游戏中，开发商自作主张定义了Predator的视觉模式，他们通过红外成像来分辨人类，通过微波来侦测异形（这倒与异形的感官模式类似），通过放射来观察同族和机械仪器。

Predator拥有一种复合符号文字。他们可以发出声音，并且能模仿人类的语言（通过面具翻译和发音），Predator使用的金属武器，可以抵抗强酸，这些金属不属于人类发现的元素周期表中的任何一种元素。如果有人类能战胜Predator，或与Predator并肩面对威胁并且幸存下来，这名人类就会得到Predator部落的承认，他们会获得礼物，甚至有机会加入Predator的狩猎活动。

Predator和异形在太空间的广泛分布并没有必然联系，应该说在目前的虚构作品中，异形不是Predator饲养的，也不是由他们散布的物种，Predator只是利用异形来维系种族的文化传承。也有一种说法是，Predator会密切注意异形的动向，维护宇宙间的平衡。如果追根溯源，我们都还记得电影《异形》中，LV-426外星飞船中那个石化的残骸Space Jockey。在游戏和漫画中，Space Jockey所属的种族倒经常被暗示与异形的崛起有某种关系。

AvP里少不了的重口味：“很黄很暴力”的终结技——抽脊柱

Aliens vs. Predator

AvP吐槽篇

R社的AvP绝对是2010年春季值得一战的一款FPS，尽管它的恐怖气氛不如前代，尽管它有或多或少的缺陷，但在这个FPS游戏中充斥着各种扫射的时代，这个花样繁多的作品足以让你和你的朋友在里面找到不一样的乐子。



R社版AvP中的Predator，根本就是个和刘天王德华一样艰苦奋斗的勇士。当然，获得战矛后可以一击杀死生化兵

■湖南 兔子半妖

R社版的AvP继承了前辈丰富的游戏模式，极大地突出了三方势力各不相同的战斗方式。玩家们既可以在单人剧情中体验猎杀与被猎杀的刺激感觉，也可以在诸多的联机模式中享受三方混战的快感，甚至还能在新增的合作生存模式中挑战极限——但这都不是我要说的，我要说的，往往都是吐槽……

异形篇

如果你玩过1999年的那一作AvP，你会期待扮演一个疾奔如飞、身板硬朗，一巴掌拍飞陆战队员、一尾刺戳穿Predator的强者Warrior Drone。

如果你玩过2001年那一作AvP2，你会期待扮演疾奔如飞的Runner、中规中矩一尾巴拍晕Predator的Drone、身板硬朗到刀枪不入的Pretorian，或者两巴掌扇死陆战队机甲的Predalien。

结果当R社的最新版AvP终于入手时，我们迎来了一个脑袋曲线优美、尾巴性感挑逗的外星版Sam Fisher。

AvP中的异形乍看起来比前辈们更威武：感官更加发达，可以直接透视一定距离内的敌人，根据环境阴暗度自动适应的双眼；跑起来快得惊人，更可以在Q键冲刺状态下连续闪避Predator的等离子炮；灵活性超群，按空格键跳跃，Shift键+攻击发动扑击的效率足以令前辈汗颜；增加了原地不动就可恢复HP的设定，看上去身板更加硬朗。哦对了，还有在阴暗处潜伏让敌人看不到的隐藏能力！

怎么样？期待大干一场吧？扮演威力巨大之硅基黑冬瓜头异形小妹（6号样本的性别有剧情对话为证）横扫人类及异星鬼畜，听起来似乎很High不是？可是，这个名为6号样本的异形小妹妹，其实是个彻头彻尾的Sam Fisher大叔的粉丝，其实AvP的异形剧情，是个彻头彻尾的潜入游戏……

在杀出一开始的试验室后，玩家很快就能发现异形的脆弱——敢于当众行凶的，基本都会被闻讯赶来的陆战队员集体轰成渣；正面肉搏陆战队员的，很有可能被人当头一枪轰成渣；不小心落进自动机枪射程的，定然是被乱枪打成蜂窝煤渣。于是到最后决战铁血战士三人组时，我几乎热泪盈眶：终于不必被敌人一击秒杀了。

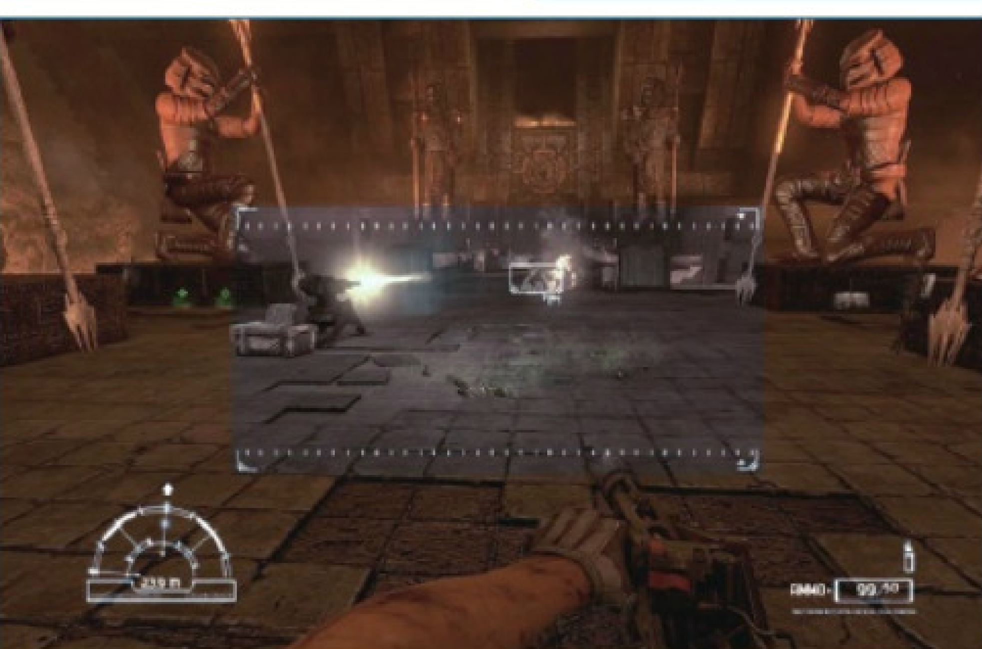
在这种情况下，全盘潜入作战成为了唯一选择。事实上，R社很鼓励异形玩家在游戏中潜行潜行再潜行。只要从后方和侧面接近了对手，异形就能发动非常血腥暴力的暗杀技或处决技，干净利落地解决对手。这一作中异形的穿胸、口爆、割喉等华丽招式层出不穷，以至于定然让这游戏被打上17+乃至更加“杯具”的烙印，也定然会让一些胸中积郁过多的玩家疯狂发泄大呼过瘾。

当然，不那么积郁的玩家也能在潜行中找到自己的乐趣。至少，R社搭造了一个地形极度复杂的潜入训练场，增加了破坏照明设施进行潜伏的设定，增加了发出尖啸声引诱敌人的功能。

最后为这一作的异形部分做个总结：就像《细胞分裂》里的一样精彩，就像《狩人》（Manhunt）一样暴力。

Predator篇

电影史上最纯爷们的外星生物，游戏史上最爱背着武器库乱跑的外星猎手，漫画史上和异形一起大战了终结者、蝙蝠侠等若干强者的猛男，手办史上最威武的圈钱机器之一。这些



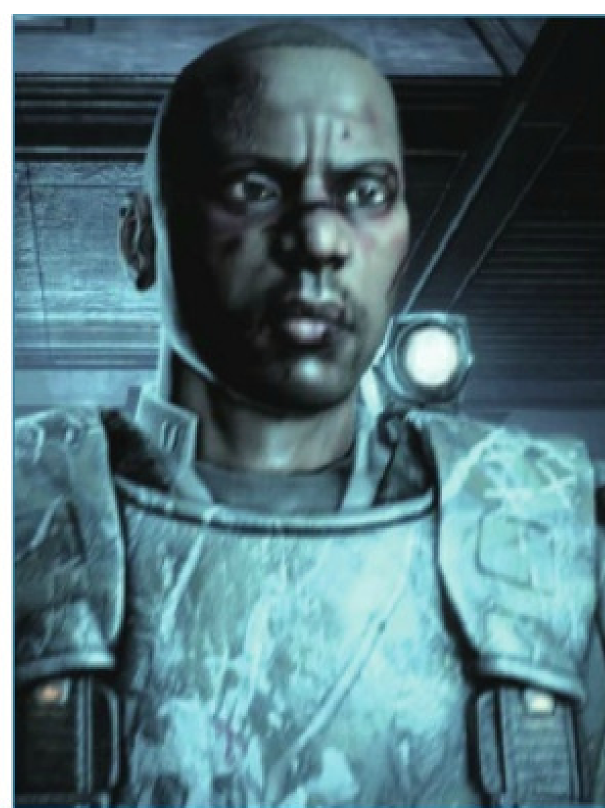


（上左图）自动机枪，控制得好的话是超级杀器
（上右图）狙击步枪可以标出隐身的敌人
（中图）气势恢宏的Predator神庙入口（此地又名"网眼丝袜神庙"）游戏里的超级龙套之异形皇后，死得不是一般早
（下左图）看似威风的混种体异形，实则是个舞蹈爱好者
（下中图）拿到先祖面具后的Predator主角
（下右图）陆战队剧情线的主角，不够帅哦









形象组合到一起，应该是什么样子？

是《异形大战铁血战士——安魂曲》中那个全副武装，双肩炮、双腕刃、双鞭、战矛、飞盘挂满全身的强者？呃，不是这个样子的。R社版AvP中的Predator，根本就是个和刘天王德华一样艰苦奋斗的勇士……

玩家扮演一名刚刚接受试炼，进入了"精英"阶层的Predator。由于刚刚上位，主角的装备可谓十分寒酸：一对腕刃，华丽地增加了格挡攻击的功能；一个等离子肩炮，储备的能量勉强够打死3头异形；一个不消耗能量但对异形完全无效、近距离对人类也效果不佳的隐身装置；一个视觉效果更加华丽但功能更加简陋的面具。

对，这是个该死的面具。它的热感应视觉效果很华丽，甚至还多了一个模拟人类发声以便诱杀对手的功能（而且是间接问候对方的母亲，一般人听了都会怒槽全满过来受死），可是这个面具没有用来狩猎异形的静电感应模式。所以在初期战斗中，你不得不用可见光模式来对抗异形。如果你知道这个游戏的场景有多黑的话，你一定会痛恨可见光模式，并且羡慕人类拥有肩灯和照明棒这样的神器。后期的祖先面具虽然具备静电感应模式，但却依然缺少前作中的PreTech模式（类似夜视仪，并且对Predator高光标示）。因此，有一些年轻的Predator在对抗异形的战斗中失足摔下了悬崖……

随着剧情推动，你会拿到一些新武器，比方说除了炸某头禁卫队异形几乎没什么用的遥控炸弹，以及可以进行粗略制导并飞回自己手中的飞盘，甚至还有威力巨大、一击可以格杀一个生化人士兵的短矛。"杯具"就在于，飞盘早没了当年一下砍掉异形首级的威力，短矛要到游戏接近结尾时才能入手（更美的是利用视觉缩放功能发动狙击时，你会发现这东西扔得越远飞得越高，不愧为失重神教的产物）。整个剧情部分玩下来，大部分时间里玩家都在模拟人类发声来一个个暗杀陆战队员，或是抡着腕刃和成群的异形拼个你死我活，让人不禁纠结于前作中铁血战士丰富的武器库到底去了哪里——在远处取人首级的鱼叉枪呢？把Camp的猥亵男们炸飞的飞盘炸弹呢？出奇制胜的捕捉网呢？把异形群炸的人仰马翻的能量手枪呢？

总而言之，这个新晋的Predator精英就带着简陋的装备和一肚子怨气踏上了给同类收尸的旅程，唯一的发泄途径便是凶残到爆的终结技和暗杀技：斩首、穿胸、戳眼、抽脊柱，乃至于抓起被打翻的异形一个膝击打断脊柱……好歹皇天不负苦心人，这个草根哥们机缘巧合拿到了先祖的暗金装备，车翻了脑残的"X舞团"混血异形，成了被同族景仰的新一代天王。

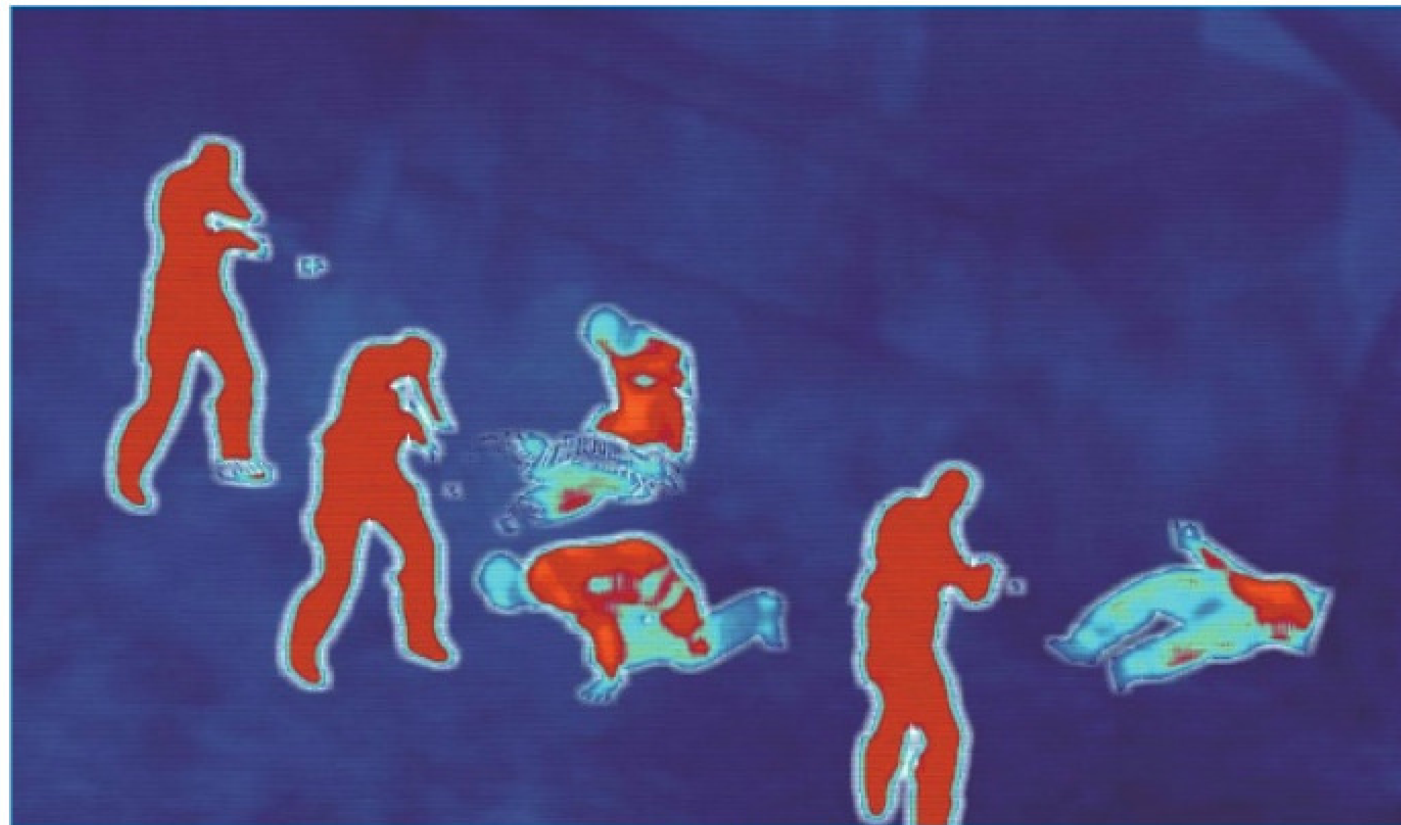
这，便是那与刘天王一样艰苦奋斗的勇士发家史啊！

陆战队员篇

在从未接触过AvP系列的玩家眼中，陆战队员应当是最脆弱的一个势力。毕竟在之前所有涉及的电影里，人类就是任由两个外星杀手宰割的菜。可事实并非如此。

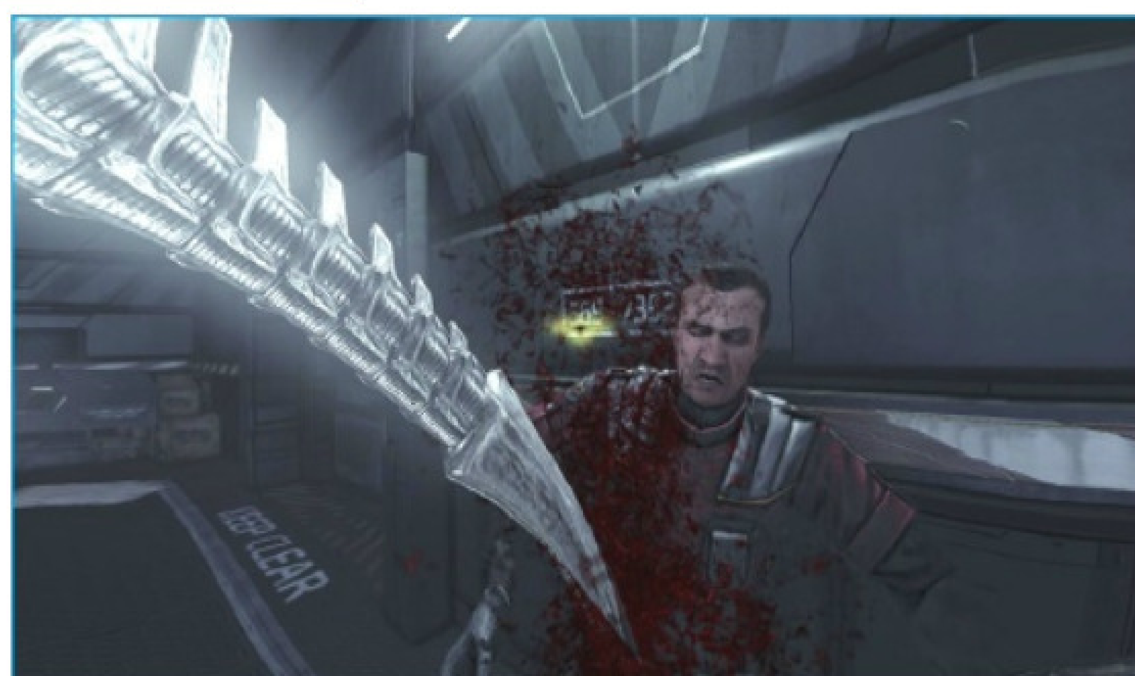
这一切"餐具"的缘由便是陆战队员们手中紧握的种种凶器，虽然人看上去弱不禁风，但手中的武器实在过于凶残：狙击步枪太可怕了，有试图隐身钻通风管却被打得绿血飞溅的Predator作为例证；手枪太可怕了，有仗着甲壳坚固试图万岁冲锋却被穿甲弹穿孔无数的禁卫队异形作为例证；自动机枪太可怕了，有成群的在黑暗中试图伏击对手却死得不明不白的异形作为例证；肩射导弹太可怕了，有满状态异地复活却看到一个亮点急转







（上左图）陆战队剧情的结局，显然致敬《终结者2》
（上右图）狩猎人类的热感应模式
（下左图）可以手动制导的飞盘，高手手中的利器
（下右图）威力最大的尾刺



弯高速逼近的玩家作为例证……一言以蔽之，在以前的AvP系列中，脸上写着人畜无害的陆战队员才是宇宙中最凶残的杀手。

到了最新一作中，陆战队员的装备被极度简化了：除了必备的肩灯、照明棒、手枪、黑客装置、脉冲步枪和探测器外，原来丰富多彩的武器库变成了霰弹枪、狙击步枪和自动机枪。手枪早没了当年双枪穿甲的威武，脉冲步枪的榴弹疲软到让人恶心，可俗话说的好，浓缩的才是精华，这一作的另外3把武器是不折不扣的大杀器。

在这3把大杀器作用下，游戏里的各路牛鬼蛇神被轰得泪流满面：在能控制住扣扳机冲动的强者手中，自动机枪的短点射足够消灭50只异形；在爱把狙击步枪当霰弹枪用的强者面前，Predator无论是近战还是远射都十分想哭；在步法诡异回头频繁的强者看来，一切敢于从背后接近的卢瑟（Loser）都约等于“你们这是自寻死路！”——无论是Predator、隐身生化士兵还是禁卫队异形，统统都给我去败呀！

好吧，在单人剧情模式中把两种外星敌人打得狗血淋头的威武雄壮其实不算什么，因为单机模式下的敌人数据有所调整。但是在多人模式下，陆战队员依然威武非凡。网上常见的多人对战指南，经常会说什么使用陆战队员的玩家要尽量避免在狭窄阴暗的地点作战，然则血淋淋的事实告诉我们，以上言论其实是说给异形玩家和Predator听的——不论你是异形还是Predator，都要尽量远离狭窄阴暗的地区，那里有人类陆战队员出没！不信？不信你就去试试看嘛……

吐槽篇

在前文中我频繁地提到终结技这个东西，R社大抵上把这东西作为卖点在炫耀，于是在游戏中不时有陆战队员被割了脑袋，有Predator被穿了颅骨，又有异形被扭断了脊柱扔在地上。然则除了满足玩家的宣泄欲望，除了在分级制度面前给游戏带来麻烦之外，这种血腥的东西到底有多少意义呢？

也许有人会说终结技可以一击消灭敌人，省却不少麻烦。但是多玩几次联机就会明白，终结技带来的硬直状态才是结结实实的麻烦。举个很极端的例子，有一次我选用了陆战队员，乱晃之余见到一只异形正在用终结技穿Predator的胸，便乘着它硬直的机会把它乱枪击毙。还没等到我高兴起来，便看到一对腕刃穿胸而出——我也被人趁机偷袭了。一怒之下我点了复活，刚好看到那个用终结技偷袭我的Predator被一个异形用终结技击碎了脑袋，于是我再次举枪……这个冤冤相报的循环持续了几次后，在游戏中就没几个人敢放心大胆地用终结技切人了。如果R社想让这个血腥的东西真的派上用场的话，最好参考《战争黎明》等游戏里的设置，给终结技加上发动时暂时无敌的设定。

除却终结技外，我原本还想对单人剧情中过度的致敬和过于非主流的Boss设置发表一番吐槽，但是你知道出于篇幅限制我没法喷得太狠，以免有人从背后捉住我戳眼割喉什么的……那么就在这个地方做个结语吧：R社的AvP绝对是2010年春季值得一战的一款FPS，尽管它的恐怖气氛不如前代，尽管它有或多或少的缺陷，但在这个FPS游戏中充斥着各种扫射的时代，这个花样繁多的作品足以让你和你的朋友在里面找到不一样的乐子。

ASSASSIN'S CREED II

刺客信条Ⅱ 全剧情攻略

■辽宁 枫红一刀流

操作键位

移动：WSAD	格挡攀爬：鼠标右键
互动：鼠标左键	手部动作：Shift
头部动作：E	脚部动作：空格
药剂：1	袖剑：2
长剑：3	拳头：4
切换道具：Q	目标锁定：F
地图：Tab	暂停：Esc
第一人称视角：9	中心视角：C
调整视角：方向键↑↓←→	

为什么要玩这款游戏

这部续作的主角仍是前作的酒保迪斯曼德·迈尔斯，这次穿越的是文艺复兴时期的意大利，扮演贵族子弟艾西欧，在经历家门惨变后寻找幕后真凶，足迹遍及佛罗伦萨、佛里、威尼斯等城市，与强大的圣殿骑士团势力进行角力。游戏里不仅能游历很多的名胜古迹，还能和象达芬奇、卡特琳娜、马基雅维利、萨沃纳罗拉等历史名人进行互动，像帕齐对美第奇家族的刺杀事件，还有虚荣之火等等，很多事件都是在历史上真实发生过的，有很强烈的历史代入感。

游戏画面有较大的提升，并且优化的相当不错，流畅爽快毫无拖沓。每座城市，其至是每座城市的不同区域，都有迥异的建筑风格和服饰时尚，NPC也有更多的行为和事件，不再象前作那样行尸走肉般的摆设。气势汹汹的守卫，弹曲卖唱的歌手，扫地种园的农夫，骚首弄姿的艺伎，倒立喷火的艺人等等，给城市带来鲜活的生活气息。

系统较前作有很多的变化，增加了经济系统和经营概念，主角拥有可以自主建设的城堡，并能以此带来收益，金钱可以在各地的商店进行消费，购买装备道具或修复铠甲。恶名系统更加完善，采取贿赂传教士、清除悬赏通缉海报或刺杀证人等手段可以消除恶名。在城中还可雇佣帮手来吸引守卫的视线，真正做到侠隐于市、潜行无声。

使游戏的耐玩度大幅提升的是游戏丰富的收集元素，游戏里不但可以收集宝箱金钱，还有100根老鹰羽毛和20只图腾符号收集，用它们可以换到最强护具，并解开伊甸园的真相视频。除此之外，还有六大阿萨辛秘密陵墓可以探访，具有相当的攀跳难度，拿齐六只徽章可以解锁最强的阿泰尔铠甲。另外，在各大商店中可以购买各种装备和艺术品，它们可用来装点城堡，提升城堡的经验和价值。

精品 总评 8.8

制作	Ubisoft Montreal
发行	Ubisoft
类型	动作冒险
语种	英文

项目	评分
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	9.0
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	9.0
创新 Creativity	8.5
剧情 Story	9.5

序章

“我名叫迪斯曼德·迈尔斯（Desmond Miles），在一场战争中沦为囚徒，战争的双方是圣殿骑士团和阿萨辛，此事之前，我根本没有意识到双方的存在。通过虚拟机，千百年的历史贯注于我的脑海中，我徜徉于历史的河流中重温祖先的记忆，去寻找那禁忌之物——被称作‘苹果’的东西，或称之为伊甸园的碎片、圣殿骑士团的宝物。那东西一旦被圣殿骑士团获取，世界会因此而改变，我们将永远为奴。

我也曾想到反抗，但于孤身无援的情状下只有隐忍，直到遇到露西（Lucy），才让我重燃希望。她应该是站在我这边的，必须借助她的力量逃离这里，并且得尽快。

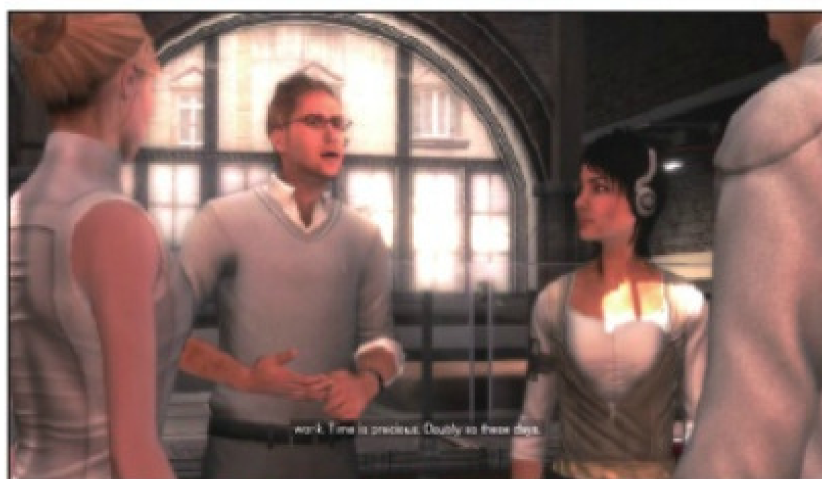
以下，便是我的故事……”

露西打开房门，叫迪斯曼德赶快跟她走。迪斯曼德望着她身上的点滴血污，刚要询问却被她打断，只好按照她的指示乖乖的躺到虚拟机里。露西说现在只剩下十分钟的时间了，得在他们发现之前离开这里，随后启动虚拟机的搜索程序，迪斯曼德进入关联的祖先记忆……

意大利文艺复兴时期的佛罗伦萨，奥迪托里家族的宅邸中，伴随着一位母亲的嘶喊挣扎，男婴终于诞生下来，只是他不哭不闹且毫无呼吸动作。一名中年男子慌张的闯进来，接过男婴凝望并喃喃说道：“你是奥迪托里家族的成员，赶快来动一动。”



梦到一座豪宅里艾西欧的诞生



在新的实验室认识了肖恩和丽贝卡，两位新的工作伙伴

这时操纵婴儿动作：动动脚（空格）、手（Shift）、手臂（鼠标左键）和头部（E），完成后婴儿轻咳一声，终于清澈嘹亮的哭出声来，屋子里的人欢喜不已。床上的母亲向男子征询婴儿的名字，男子说道：“就叫他艾西欧吧，艾西欧·奥迪托里（Ezio Auditore）……”



露西让迪斯曼德快躺到虚拟机上，敌人马上要赶来了

回到现实，露西催促赶快逃离净化者公司（Abstergo，拉丁文意为净化者，是现代圣殿骑士团所成立的组织）的实验所，迪斯曼德于是随她行去。途中遭遇两名警卫，露西以利落的身手将他们击倒，然后乘电梯下去。前面是迷宫般的办公区，这里若能紧紧跟住露西跑动（按住鼠标右键＋方向键，再按空格为冲刺）便能避开所有巡逻的警卫。跑到另一道电梯前，露西的磁卡不能用了，迪斯曼德使用鹰眼能力从键盘上解开密码，乘电梯到停车场。在这里遭到大批维修工人的围袭，施展拳脚将他们放倒，躺进汽车的后备箱经过一路颠簸抵达一座研究所。

露西这时才告知带领他离开公司的原因，原来圣殿骑士团准备把伊甸园碎片归位，阿萨辛处于劣势，想要将迪斯曼德训练成顶尖的高手和圣殿骑士团对抗，如果能利用虚拟机重温祖先艾西欧的经历，多年的磨练修为可在旦夕之间掌握。在她不懈的劝说下，迪斯曼德答应尝试一下，露西欣喜若狂地送给他一个拥抱。

在实验室见到研究员肖恩·黑斯廷斯（Shaun Hastings）和丽贝卡·克兰（Rebacca Crane），他们用七年的时间研制了一台虚拟机。露西将身上的记忆芯片交给丽贝卡，她乐颠颠的解码去了。现在分别和实验室里的三人聊天，丽贝卡正在调试虚拟机，她称这台机器的性能比净化者公司的要强得多，圣殿骑士团尽管有很多的资源和金钱，但没有阿萨辛的激情和耐心，在科研方面完全没有竞争力。肖恩的工作态度更为专注，似乎无意和迪斯曼德聊天，露西解释说，他的工作是负责收集和处理信息，记录迪斯曼德将来在虚拟机里遇到的人物和事件，并提供战术支持。

聊天过后躺到虚拟机的椅子上，缓缓沉入梦乡……

第一章 无知是福（Ignorance is Bliss）

地点：佛罗伦萨
时间：1476年

此时的艾西欧已成长为一名少年，整日里混迹市井，惹事生非。这天，他拉了一伙兄弟在街上摆上了阵势，开始为兄弟们打气。不久，帕齐（Pazzi）家族的维埃里（Vieri）的率众赶到了决斗地点，双方展开叫骂。正骂得慷慨激昂的当口，维埃里扔过来一块石头，不偏不倚砸中艾西欧的脸颊，真是糗大了，于是两群青年展开了激烈的殴斗。

任务：男儿当自强（Boys Will Be Boys）

这里是简单的战斗教学，可以学习挥拳连击（鼠标左键），或抓取（Shift）敌人再打。解决几名敌人后，大哥费德里科（Federico）赶过来，拍拍他的肩膀说道：“是来看我可爱的弟弟是怎么打架的，架式不错嘛，不过耐力才是真正的实力，让我看看你一个人能打倒几个？”

佛罗伦萨
Florence
● 羽毛 27
● 符号 5
● 财宝 65

两人施展拳脚打倒身周的混混，不久他们在维埃里的招呼下脚底抹油了，艾西欧还要追击，大哥看他脸上挂了彩，劝他抓紧去看医生。艾西欧说道：“只是轻微的擦伤而已，没什么必要吧，何况我也没什么钱去看医生啊。”弗德里科笑了起来：“你是把钱浪费在女人还是酒上了？”艾西欧正色道：“我可没觉得那是浪费，赶快借我点钱。咦，你的眼神不对，是向我借点钱来的吧？”两人不约而同大笑了起来。


艾西欧在街头参加殴斗，老哥费德里科赶来帮忙

走到地上的混混前翻翻他们的口袋（Shift），搜集200块钱就够了。然后和旁边的费德里科谈话（E），两人一起去找医生。

任务：你得去看看某个家伙
（You should See The Other Guy）

跟随费德里科往前走，这时可以


在老哥的劝说下，艾西欧到广场去看医生包扎伤口

按住鼠标右键+方向键来体验攀爬建筑了。最后在一条巷弄里找到医生。医生对俩兄弟的到来丝毫不感觉惊讶，在检查了伤口之后对艾西欧说：“年轻人，你确实把自己弄得挺糟糕的。”费德里科在一旁调侃道：“拜托了医生，你可得帮忙啊，漂亮的脸蛋可是他的唯一资本了。”艾西欧朝哥哥挥挥拳头：“去死！”

医生治好了艾西欧脸上的创伤，暮色降临后的夜晚，兄弟俩虽然还想找点乐子，但为了避免父亲大人的碎碎念，还是加紧回家的脚步吧。

任务：兄弟间的竞赛
（Sibling Rivalry）

接下来要在费德里科之前到达教堂的顶部，这里的难度不大，不必追随他的路线，直接攀爬到屋顶即可。


兄弟俩攀到教堂楼顶俯视全城

两人一起攀援到教堂的高塔之颠，费德里科问：“兄弟，我们的生活很幸福吧！”艾西欧应道：“这是我最好的生活，希望一直这样下去！”兄弟俩并肩而立俯视全城（空中出现“Assassin's Creed II”的片名）……

任务：睡前的问候
（Nightcap）

费德里科提醒弟弟得回家了，艾西欧拉住了他，目光朝一座灯火通明的庭院望去。费德里科道：“艾西欧，还是让克里斯蒂娜（Cristina Vespucci）睡吧，天色不早了。”“时间应该来得及。”艾西欧应道。

蹲在瞭望点（Viewpoint）按E键，可以解锁附近的地图。游戏中共有73处瞭望点，争取在出现的第一时间解锁。纵身跃下藏在稻草堆里，等维埃里的人离开再跳出来。

跑到附近的小巷轻声呼唤，少女克里斯蒂娜为他打开了一扇窗户。

爬进屋里和佳人幽会，坠入温柔乡里感觉不到时光的流逝。天色大白的时候，克里斯蒂的老爸闯进了屋里发现了一切，艾西欧在咆哮声中慌乱的跳窗逃跑。


艾西欧半夜跑到少女家中幽会


老爸装模作样“训斥”一通后，交给艾西欧一个送信任务

此时要躲避守卫的追捕，快速攀爬到屋顶，找到附近的藏匿点（Hiding Spots）跳进去，等通缉消失结束任务。

回到家见到老爸乔凡尼·奥迪托里（Giovanni Auditore），他是佛罗伦萨城里素有声望的银行家，不过今天他的脸色似乎有些难看，连忙问道：“老爸，发生什么事了吗？”老爸板着脸沉声道：“你以为我又聋又哑吗？昨晚你和维埃里打架，还夜宿在克里斯蒂娜的家里，你的行为实在让我难堪……”说道这里，老爸的脸终于绷不住了，拍拍艾西欧的肩膀笑道：“不过，这让我想起我在你这种年纪发生的事情了，我想这些不会影响到你今天的工作吧？”艾西欧连忙应道：“当然不会啦，我保证。”老爸道：“嗯，我有些文件要送给美第奇家族的洛伦佐（Lorenzo de'Medici），你去一趟吧。”

任务：报童（Paperboy）

接完任务赶到目的地即可，不过街道上遍布维埃里的喽罗，最好通过屋顶行进，避免引起不必要的麻烦。赶到地点得知洛伦佐大人去了郊外，不知何时才能回来。回到家里见老爸，见到老爸的朋友乌伯托·艾伯特（Uberto Alberti）法官，他们似乎正在商量什么大事。将洛伦佐不在府邸的事告知，老爸说母亲和妹妹有事找他。


回到家里见到乌伯托·艾伯特大法官，他似乎在和老爸商量什么事情

此任务结束后，在家里有三个任务可以去做，完成顺序不分先后，此时还开放信使类型（Courier Missions）支线任务。支线任务都大同小异，由玩家自行探索。

任务：教训骗子
（Beat a Cheat）

在庭院里看到满面愁容的妹妹克劳迪娅（Claudia），她说男朋友杜奇奥（Duccio）背叛了她，打算让他付出点代价，艾西欧不相信这种事，决定找那个家伙谈谈。赶到地点，发现杜奇奥正甜言蜜语的哄骗一个肥婆，艾西欧挥拳上前将他教训一顿，让他以后离妹妹远点。


妹妹的男朋友正在调戏一位肥婆，艾西欧出手教训他一顿

此任务结束后，解锁斗殴（Beat Up Events）和竞速类型（Race）的支线任务。

任务：彼德鲁乔的秘密
（Petruccio's Secret）

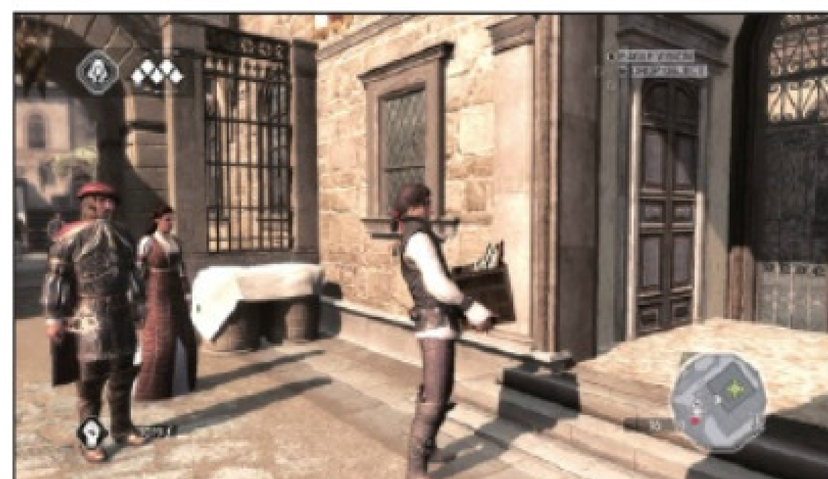
在家门外遇到弟弟彼德鲁乔（Petruccio），他请艾西欧帮忙拿取屋顶的三根老鹰羽毛。此任务有两分半的时限，时间足够用，拿齐羽毛倒计时停止，回家将羽毛交给弟弟，弟弟对收集羽毛的用处讳莫如深。


弟弟要艾西欧帮忙收集三根老鹰羽毛

此任务完成后，解锁羽毛收集任务，游戏场景中共隐藏着100根老鹰羽毛，在中期开放的祖宅城堡中，母亲房间的箱子里放入50根羽毛，可获得一件护腿，放入100根则获得一件披肩。

任务：家族的朋友
（Friend of The Family）

在庭院里和玛丽亚（Maria）谈话，老妈轻笑着说道：“我的宝贝孩子，从昨晚的折腾中恢复过来了吗？”艾西欧装出无辜的表情：“老妈，我不知道你在说什么。”“好了，你就别装了，陪我出去逛会儿吧。”在路上，老妈提起帕齐家族被指控谋杀的案子，老爸将会到庭作证，艾西欧听了隐隐的有些不妙的预感。

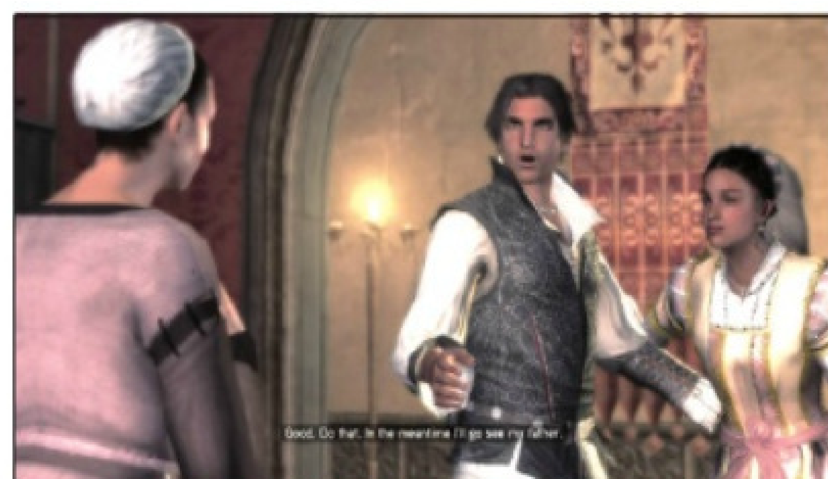

在老妈的带领下，认识了创作天才达芬奇

来到画家达芬奇（Leonardo da Vinci）的家，老妈吩咐艾西欧帮忙搬运油画，说：“自我表现对于生活和学习都很重要，你需要一个表现的途径。”艾西欧无所谓的耸肩道：“我有很多发泄的渠道。”老妈道：“我说的可不是女人的下半身。”艾西欧争辩不过，便抱起油画箱子（Shift）大步流星的往家里走，路上达芬奇说出自己擅长的手工制造和艺术创作，长篇大论犹如阿诺河的流水滔滔不绝。

任务：特别快递
（Specila delivery）

在完成以上三个任务后，到家里找老爸谈话，他将两只包裹交给艾西欧，要他交给城中的两名线人，然后从一处鸽笼里拿情报。临行前老爸面色郑重的嘱咐他，途中千万别节外生枝，回来时有要事相商。

一名线人神色紧张的说今晚动身，叫乔凡尼也一块走，艾西欧听得


回到家里得知老爸和哥哥被城中守卫抓捕了

一头雾水，那人也不作解释转身便跑掉了。另一个线人和胖女人在一起，看起来粗鲁而凶悍。从鸽笼里拿到情报后，回到家中却不见老爸的身影，女仆安妮塔（Annetta）说老爸和哥哥弟弟都被城中守卫抓走了，囚禁在西格诺里广场（Piazza della Signoria）的监狱里。找到惊魂未定老妈和妹妹，安排他们到安妮塔的姐姐家避难，自己动身去探监。

任务：笼中之鸟（Jailbird）

一路往东方攀跳到监狱的塔楼，途中的守卫不必纠缠，尽量避开就是了。爬到塔顶的窗户和老爸交谈，他似乎早预料到发生的一切，嘱咐艾西欧立刻赶回家里，在他的办公室里有一道隐秘的门，里面有只箱子，拿到箱里所有的东西，那些看起来奇怪但非常重要的东西。箱子里还有一封信，将里面的文件交给老朋友乌伯托法官，今早和他一起在办公室的那个胖子。



前去探监，老爸说家里的密室有重要的东西

任务：传家之宝（Family Heirloom）

回到家中用鹰眼能力（E）在壁炉后面找到密室，从箱子里拿到全套的刺客服装和袖剑护臂，里面还有一封书信。变装后回到庭院，两名守卫跑过来挥剑便刺，拔剑（3）解决掉他们，然后动身去见乌伯托法官，将信里的文件交给他，他说一切都是误会，这份文件是父亲无罪的证据，明天定会释放出老爸的。



在密室的箱子里找到一套刺客装束

任务：笑到最后的人（Last Man Standing）

第二天赶到广场，乌伯托法官正在对老爸进行审判，他不承认曾收到过什么证明无罪的文件，裁定老爸有罪并处以死刑。老爸临死前痛斥乌伯托这名叛徒，说他是会有报应的。

艾西欧愤怒的冲上前去，乌伯托立刻吩咐守卫缉捕他，此时不宜硬拚还是逃跑为上，跳进藏匿点解除通缉状态。第一章结束。



广场上，艾西欧眼看着老爸和哥哥弟弟被执行绞刑

第二章 逃亡计划（Escape Plans）

地点：佛罗伦萨
时间：1476年

在开始收到研究员肖恩的提示，在文艺复兴的意大利发现一些特殊的符号，不知道是干什么用的，仔细搜索看看吧。

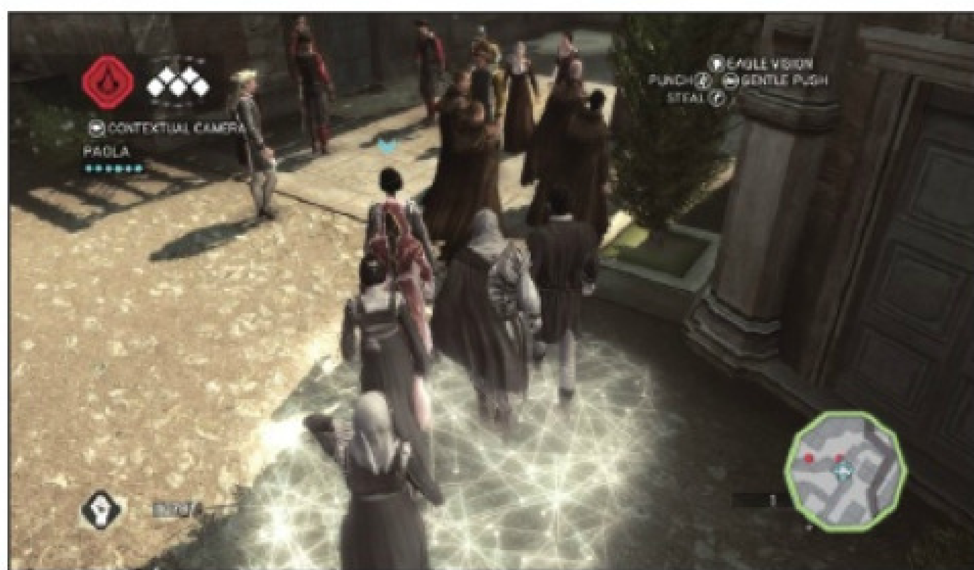
沮丧消沉的艾西欧在街上遇到了女仆安妮塔，得知母亲和妹妹安然无恙，稍觉宽心，于是动身去拜访她的姐姐。来到一幢粉饰华美的红楼，这里佳丽成群美女如云，感觉来错了地方。和保拉（Paola）谈话，她说君子报仇十年不晚，艾西欧当务之急是学习刺客的技巧来提升自身的实力。

任务：侠隐于市（Fitting In）

首先要学习隐身，就是混迹于普通人群中不被察觉，这样才能自由的往来于街道市井之中。先站到一群女孩中间，发现身体变成灰色，这时不会被守卫发现。跟随保拉到街上逛一圈，途中会遇到多名守卫，及时的混迹于人群中躲避他们，切记一点是千万不要奔跑。



在红楼见到女仆安妮塔的姐姐保拉



在街道上练习隐身和偷窃技能

接下来学习偷窃技能，跟随目标时屏幕上出现“Steal”提示时按空格键，在街上从不同人身上偷窃五次完成任务。

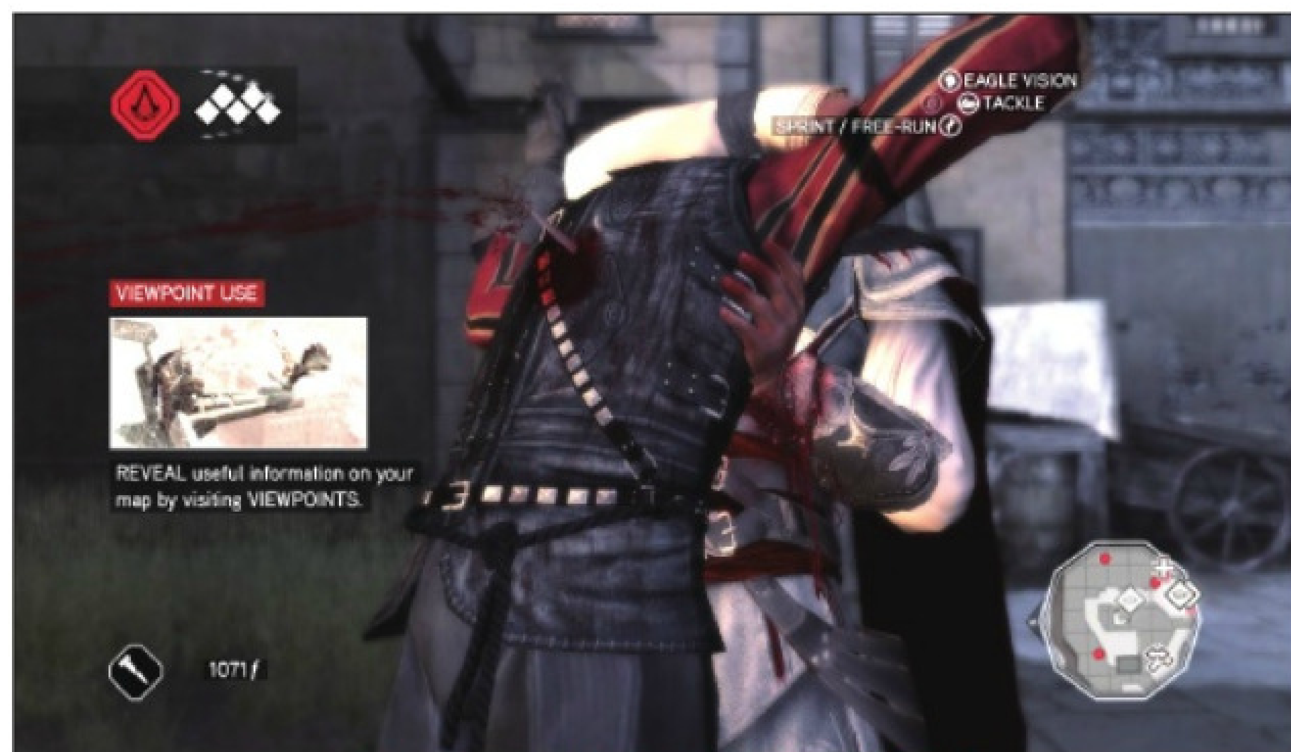
任务：袖剑（Ace Up My Sleeve）

接下来要寻找适用的武器，不知何时身上的袖剑护臂跑到保拉的手上了，看来她妙手空空的技法已经出神入化了。袖剑护臂破旧得不能使用了，保拉建议他去拜访一下达芬奇，那位画家不是一直吹嘘自己擅长手工制作吗？临行前，艾西欧问她为何帮助像他这样一个陌生人，她神色黯然的挽起衣袖，手臂上露出大片的伤疤，说：“我也尝过被出卖的滋味。”

赶到达芬奇的工作间，这位技术狂人仔细研究了这件古物，从中找出一张手稿，成功解开上面的编码，利用破译的手稿修复了袖剑护臂，然后开了个小玩笑，说使用袖剑须剁掉小手指，搞得艾西欧虚惊一场。按数字键2选择袖剑，这时守卫敲门叫出了达



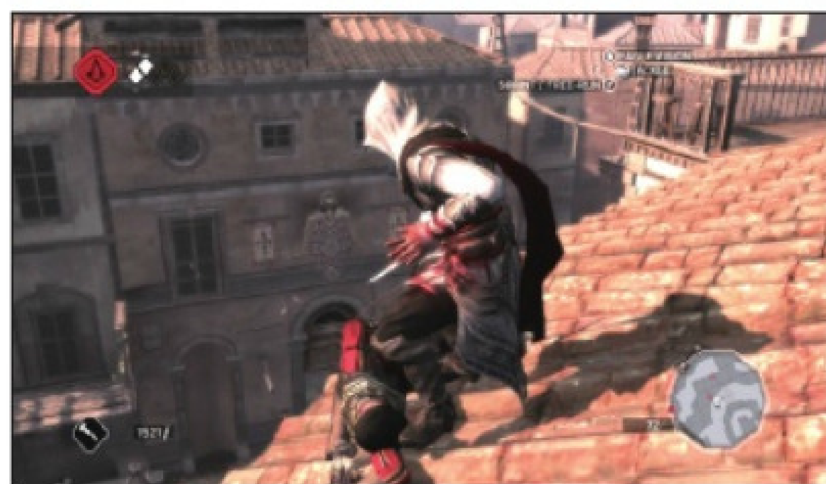
达芬奇破译手稿上的图纸，成功修复了袖剑护臂



牛刀小试，用袖剑解决掉院落里的守卫

梅第奇家族的洛伦佐并肩而行。跳到街上混在人群中行走，潜进修道院内的庭院，冲过去将乌伯托刺倒，乌伯托缓声道：“为了心爱的人，如果是我也会这么做的。”艾西欧道：“没错，我必须这样做。”

海报在地图上标是纸张形状的Poster，每撕一张能降1/4的恶名；传教士是人头形状的Herald，每贿赂一次降1/2的恶名；而官员是眼睛形状的


在城里做坏事会被守卫通缉

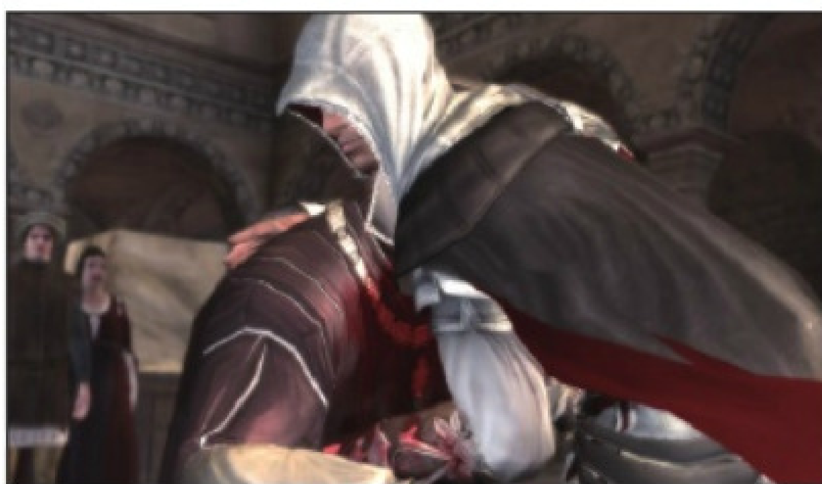
芬奇，拳脚相加逼问艾西欧的下落。艾西欧这时跑出工作间将守卫背刺，然后把尸体背到达芬奇的工作间里。临走时达芬奇嘱咐艾西欧，日后找到奇怪的指南要交给他，他会帮忙升级袖剑。

任务：裁决大法官（Judge Jury Executioner）

学习刺客技巧并拥有了锋利的袖剑，下面就要执行复仇计划了。保拉说乌伯托将参加委罗基奥（Verrocchio）的新画展，地点是圣十字修道院（Santa croce cloister）。

赶到修道院附近，看到乌伯托和

随后朝着人群大声喊道：“奥迪托里家族并有灭亡，我在这里，我是艾西


刺杀乌伯托成功

欧·奥迪托里！”刹时间人群大乱，艾西欧迅速攀爬到屋顶摆脱通缉，逃离现场。

Official，他们要到街上去搜索，附近有的话会在地图即时显现，杀掉一个就可将恶名降至最低了。

任务：离乡（Arrivederci）

回到红楼与老妈和妹妹会面，母亲仍然沉默无语，将父亲和兄弟罹难的事情告诉她们，安慰片刻，说要


雇佣女孩引开城门的守卫，带领老妈和妹妹逃离家乡

护送她们离开佛罗伦萨前往安全的地方。带着她们来到街道，由于恶名较低直接无视那些守卫。如果恶名高，用Q键切换到武器栏，选择金钱，在街上抛洒金钱可以吸引守卫的注意力。在城门处遇到盘查的守卫，按F键锁定目标，再按E键贿赂顺利出城，逃到城郊完成任务。



跟随行人混进会场

任务：低调行事（Laying Low）

回到红楼见保拉，艾西欧说出离开佛罗伦萨的想法，打算前往蒙特里吉欧尼（Monteriggioni）投靠叔叔玛里奥（Mario）。保拉建议他先降低恶名，这时有三种事情可以降低恶名：销毁通缉海报、杀掉做伪证的官员或者贿赂传教士。

第三章 安息（Requiescat in Pace）

地点：蒙特里吉欧尼
时间：1476–1478

任务：野外援兵（Roadside Assistance）

护送老妈和妹妹沿山谷行进，维埃里率众阻住去路。“嗨，艾西欧，你怎能这么不告而别呢？”“你想干什么？维埃里。”“我不过想要点东西：一座阔气的府邸，一个美丽的新娘……当然，还有你的小命！”

艾西欧没等他说完便动起手来，寒光剑影中喽罗们纷纷倒毙，维埃里仍在那边喋喋不休：“对你失去家人深表同情，现在没靠山的你就是随便让我欺负的土鳖，不过别担心，我会善待你母亲和妹妹的。”

艾西欧解决掉一批喽罗，维埃里指挥更多的手下围了上来，不想他们纷纷中箭倒地，一群剑客现身解围，维埃里见状不妙转身逃跑。为首的壮汉扔给艾西欧一把



在城外遇到宿敌维埃里的阻击



长剑，艾西欧于是上前将余下的敌人杀掉，那人表明身份，他竟然就是要投奔的叔叔玛里奥。

任务：祖宅（Casa Dolce Casa）

来到蒙特里吉欧尼城的奥迪托里城堡，一路上叔叔介绍城堡已有两百年的历史，本打算好好经营这座城堡，不过力有不逮，随着岁月的侵



在玛里奥叔叔的带领下前往祖宅城堡

蚀破败不堪。叔叔让艾西欧去准备武器，然后开始训练。艾西欧说只是来避难的，叔叔的脸色很奇怪，说道：“你父亲一定希望你完成他未竟的工作，难道他什么也没有对你说？”艾西欧道：“我听不懂你在说什么，父亲不是一名银行家吗？有什么未竟的工作？”

看来老爸身上还有很多的秘密，希望叔叔能够透露些吧。按照叔叔的吩咐去找铁匠，买到匕首和护腿，再去找医生买五份药，然后回到别墅前厅找老妈和妹妹谈话，将她们安顿好，接着去书房见叔叔玛里奥。

任务：战斗演练（Practice Makes Perfect）

叔叔说艾西欧以现在实力根本不是维埃里的对手，出去的话不会活过一个星期，得抓紧练习才行。来到竞技场进行学习，第一项练习躲闪，按F键锁定敌人，在敌人攻击到达前按空格躲闪，躲闪三次成功。第二项反击，在敌人攻击时按住鼠标右键，在攻击到达瞬间按鼠标左键还击，反击三次成功。第三项练习嘲讽，按F锁定敌人后，按E键进行嘲讽。第四项是练习解除锁定，在锁定一名敌人后，按住鼠标右键，在敌人进攻时按住F键和空格键再按任意方向解，可解锁目标。最后一项是挑战玛里奥，擅用反击技巧很容易打掉他半血。

在练习的空闲，叔叔说起老爸是一名刺客的事情。练习结束，艾西欧说三天内会动身前往西班牙，而叔叔则大发雷霆，说他放弃了父亲为之努力的事业，去做忍辱偷生的胆小鬼。望着叔叔气愤而去的身影，艾西欧很是不解，这时一名家丁说最近维埃里的人一直在骚扰城堡，玛里奥有意让艾西欧继承他的产业。



在叔叔的陪练下学习刺客战斗技巧

前往别墅书房，得知叔叔前往圣吉米尼亚诺（San Gimignano）修理维埃里去了，艾西欧决定去帮忙。前往别墅二楼老妈的房间，妹妹说母亲仍



到房间探望老妈和妹妹

然木讷不语，很是担心，艾西欧知道她是受到严重的打击才会如此，但愿她会恢复如常吧。房间里有只箱子，可将收集的羽毛放到里面。放进50根可得到一副护腿，放进100根则会得到一件披肩。

任务：罪有应得（What Goes Around）

离城从马厩骑上快马往东南方向奔去，来到托斯卡纳（Tuscany）地区的郊外找到玛里奥叔叔，他说维埃里



纵马扬鞭，前往圣吉米尼亚诺城协助叔叔



一名红衣主教正和帕齐家族的祖孙三代密谋着什么

和城堡的纠葛是由于圣殿骑士团和阿萨辛阵营的对立，并非是冲着艾西欧来的，但艾西欧前来帮忙他还是很高兴的。

前面的圣吉米尼亚诺城的大门紧闭，布署了大量的守卫，南边的防守相对薄弱，可作为突破口。跑到城墙根部，玛里奥送给艾西欧一些飞镖，然后率手下去吸引城门附近守卫的注意力。艾西欧攀上城墙，掷飞镖杀掉

屋顶和城墙的四名弓箭手，然后跑过去开城门。

等玛里奥等人进城，率领几名家丁消灭前面路上的十名守卫，然后在小广场的水池边遇到负伤的家丁，得知叔叔在前面陷入苦战，连忙赶过去救援，原来维埃里在城中设下了埋伏，叔叔和手下勉力支撑。这时艾西欧要去寻找维埃里，赶到地点，看到一名红衣主教和帕齐家族的祖孙三代人在密谋什么事情。

攀上城墙刺倒维埃里，逼问他们密谋的计划，维埃里宁死不招，艾西欧愤怒的大声咆哮着。玛里奥赶过来劝他展现点风度，不要变得敌人那般的疯狂残暴。他从维埃里的尸体上搜到手稿和书信，让艾西欧有空阅读一下。



收集六件徽章才能拿到阿泰尔的至强铠甲

任务：计划有变

（A Change Of Plans）

回到城堡别墅，艾西欧由于刺杀了维埃里受到英雄般的礼遇，玛里奥叔叔还为此举办了庆祝活动。玛里奥说帕齐家族好象听命于一个叫罗德里格·波吉亚（Rodrigo Borgia）的西班牙人，他是全欧洲最强大的人物之一，也是圣殿骑士团的首领。

在数据库（Database）里调出叔叔给的那封信（From Fra Giocondo），然后和叔叔谈话，在墙上看到一些手稿的残片，有些是父亲生前收集和翻译的，这时艾西欧将达芬奇解码的那张手稿也交了出来。观察这些手稿中似乎隐藏着一幅地图，叔叔说这些手稿是一名叫阿泰尔（Altair，前作主角）的预言者写下的，传说他拥有一些伊甸园碎片。阿泰尔在手稿中提到，地下有埋没多年并拥有神奇力量的宝物，手稿里的地图会指引找到这件宝物。


和叔叔一起研究收集到的手稿



建设和经营城堡可带来金钱收益

来到别墅外面，攀爬到塔顶瞭望点，然后分别前往四个地点收集图纸，三份在城里，一份在城外。收集完地图返回城堡，先和妹妹克劳迪娅说话，这时可以建设城堡了。和旁边的建筑师谈话可以升级城中的各种单位，建议先升级银行，会有金钱收益，而升级商店则会得到折扣优惠。祖宅城堡的其它功能已开放，竞技场可花钱学习特殊的战斗技能，比如双手武器技能。在楼外有四座的石座，



阿萨辛陵墓考验的是主角的攀爬跳跃技巧，难度不输给《古墓丽影》和《波斯王子》

在城堡中收集八尊雕像，将正确的两尊放到某只石座上，可获得2000元。

以后在任何商店消费都会增加祖宅城堡的经验，城堡的收益会每二十分钟计算一次存入钱箱，钱箱存满得及时回去拿钱，否则会造成浪费。钱箱容量可通过提升银行等级来增加，也可以通过积累城堡的等级来提升。

前往书房，跟随叔叔进入地下的阿萨辛纪念堂，这里矗立着七尊伟大阿萨辛的雕像，他们为了人类的自由而奉献终生。在正中封锁的壁室里放着阿泰尔的铠甲，用六枚徽章才能开启栅门，这些徽章分别藏于六座阿萨辛前辈的陵墓之中，其中一件主线任务获得，其余五件需要自行探索。

五大阿萨辛陵墓冒险概略：主要考验的是攀爬技巧，某些机关会触发有时间限制的攀爬。每拿完一枚徽章，记得用鹰眼模式寻找出口。

①佛罗伦萨的圣母百花大教堂（Il Duomo）：一路往上攀爬。

②圣吉米尼亚诺的格罗萨塔楼（Torre Grossa）：沿塔楼一路往上攀爬，最后利用木梁爬进墓室。

③佛里的城主要塞（Rocca di Ravaldino）：连续有时限的跳跃考验。

④威尼斯圣马可大教堂（Basilica San Marco）：踩动地上的四块踏板，分别会出现一道悬吊的横杆，要在时限内拉下它。全部拉动四根横杆，会在地上出现一条密道。

⑤威尼斯安康圣母教堂（Santa Maria della）：在地窖一直追着守卫跑，然后用机会可触发四根横杆，在时限内分别将它们拉下，将密室石门打开。这里的难点是跑墙斜跳，决窍在于跳墙至最高点时立刻按方向键弹跳。

集齐六枚徽章后回到纪念堂，将道具分别置于雕像前，取得阿泰尔的铠甲，可以大幅提升生命上限，并且不会损坏，不必费心修理的问题。在拿到阿泰尔铠甲后，能在城堡中的铁匠铺买到阿泰尔的剑，是破坏和速度最高的剑。


穿上阿泰尔铠甲再也不用为修复而烦忧了，并且生命值达到上限

第四章 帕齐家族的阴谋
（The Pazzi Conspiracy）

地点：佛罗伦萨
时间：1478年

任务：言出必践
（Practice What You Preach）

回到阔别两年之久的佛罗伦萨，前去拜访老朋友达芬奇，将从维埃里身上搜到的手稿交给他进行破译，里面讲述的是一种特殊的刺杀技巧，他叫助手做了几个稻草人，让艾西欧去练习。这里学习三种暗杀方式，一种是埋伏在稻草堆里勒喉，一种是攀爬到阳台上抛掷，另一种是高空飞坠扑杀。完成后回去找达芬奇，询问找维埃里父亲弗朗西斯科（Francesco）的方法，达芬奇让他去找狐狸（La Volpe）试试，他可能在塞拉切诺（Mercato）附近。


练习三种暗杀技能

任务：狩猎狐狸（Fox Hunt）

将恶名降低，在市场用鹰眼模式（E）找到目标，接近他，身上的钱包会被偷走，追到近身时按Shift键将之扑倒，随后见到兼具杀手和贼王双重身份的狐狸，他说今晚有一帮从罗马赶来的商队，将在城里举行一场秘密会议，或许帕齐会到场。


追赶小偷找到贼王狐狸

任务：不见不散
（See You There）

在街上找狐狸谈话，两人展开竞速，一路上要追随狐狸行进，在一分钟内赶到目标地点。建议跟随他在屋顶奔跳，节时省力，最后到达屋顶的一处平台与狐狸会合。前面是圣塔玛莉亚修道院，就是帕齐和其他人开会的地点，狐狸说附近有地下墓穴，可以通过它潜进修道院。


狐狸将艾西欧带到修道院附近

任务：修道院的秘密
（Novella's Secret）

落身到院落，拉动墙壁的骷髅石像打开井口，跳落到地下墓穴。往前扳动右墙的拉杆打开一道机关门。往前到环形大厅，利用空中的横杆跳到高处平台，扳拉杆打开中央的一道铁栅门，穿过它跳跃到对面平台。利用空中横杆继续往上跳，扳第二道拉杆打开大厅底部的石门。


这是主线剧情里访问的一座阿萨辛陵墓，考验玩家的攀爬技术

游戏评说

摘掉“试玩神作”的帽子

■陕西 Oracle

《刺客信条2》在很多人的忐忑期待下发售了。

之所以说忐忑，相信曾经对前作有所关注的玩家都会心知肚明。初代的《刺客信条》无论是宣传视频还是游戏Demo，都迅速征服了大量的玩家和媒体，大有一跃成为神作的势头——事实上它也的确成了神作——一款“试玩神作”。拿到实际游戏的玩家悲剧地发现，其实试玩是游戏最精华的部分，剩下的内容只是在不断重复试玩的内容。看似开放程度很高，其实真正落实到任务上，可供选择的方式少得可怜。显然这是一款“不太好玩”的游戏，但因为宣传成功，在美女制作人与惊艳视频的双重保证下，本作销量如虹，轻松取得全平台800万销量。前作巨大的光环照耀下，新作会如何表现呢？

值得欣慰的是，育碧并没有因为前作商业上的成功而固步自封，可以看到游戏中有很多针对前作的缺点而特意加强的设定——摒弃让人毫无无头绪的“开放性”，取而代之的是加入大量线性任务，过场动画以很高频率穿插在整个游戏里流程里，不会让玩家感到无所事事和“不知道该干嘛”（这是几乎是所有开放性游戏的命脉）。为了进一步丰富游戏内容，还加入了RPG要素、经营要素、收集要素，完成任务的方式也并非一成不变。从另一方面可以看出育碧的确从玩家的反馈吸取了足够的教训，本作给人的感觉是先抑后扬。前两个小时稍显平淡，尤其是对于玩过前作的玩家来说，逼真流畅的动作，丰富多彩的互动并不会给他们太多震撼。此时玩家主要靠剧情推动，来回跑路，翻转挪移。随着剧情发展，一个庞大而复杂的游戏系统才展现在玩家面前。如果把前作的学习和娱乐曲线绘制出来，我们可以看到前两个小时高潮不断，之后一条直线无限趋近于0。对比之下，2代改善了很多，在一个相当长的区间内，玩家体验已经近似于稳步上升了。唯一的问题是有点矫枉过正，前期教程和铺垫有些太过冗长，我们不得不和一个能力平平的主角共度两个小时，直到学习了暗杀技能，游戏才变得真正有趣起来。

进步归进步，不足也是有的，并且大部分缺点都是老毛病。前已言之，这次育碧给这款游戏加了很多新的内容，但杂而不精，很多内容看起来美好，玩起来鸡肋。一个很明显的例子是，虽然制作人员为我们的刺客准备了各种武器装备，后期还可以拿到更多更强力的武器，可由于战斗平衡问题，这些东西最终只能成为点缀。继承了育碧蒙特利尔工作室的一贯“光荣”传统，本作在动作部分最大的问题就是基本没有动作性，在掌握诀窍之后就可以一招打遍天下——你是否想起了《波斯王子》？他们的动作捕捉一样让人惊叹，一旦涉及到攻防关系技能平衡这些动作要素就惨不忍睹。本作的战斗系统令人沮丧，反击依然无敌，每个人得盼着敌人攻击，这个战斗系统这和你搞到多好的装备并无关系。敌人的AI有所增强，但还是不容乐观，这也让战斗变得毫无挑战性，战斗开始后你甚至可以收起武器轻松走到敌人背后实施“暗杀”。看着现在的《刺客信条2》，想想不久之后的《波斯王子：遗忘之沙》，实在不能不担忧。

总而言之，《刺客信条2》在前作的基础上，混合了很多流行要素。这样它看起来好玩了很多，也耐玩很多。其实游戏的核心架构还是没有变的，真正到了“刺客”部分，你要做的与前作几乎无异，一次又一次的混进人群，跳进草堆。当这些桥段都烂熟于心，你是否嗅到了一丝厌倦？当然，也只有一丝而已，这是因为玩家的大部分注意力都被类似类似收集要素的东西分散了，这不失为一个很好的解决办法。只是，倘若这个重复程度颇高的系统能沿用到三代，育碧又该用什么元素来填充呢？

飞身落到底层草堆里，来到石门前听到两名冻得瑟瑟发抖的守卫在谈话，等他们离开后进入房间往左边墙壁攀爬上去，解决两名守卫，再利用横杆跳到对面平台，扳动机关吊起石棺，再从墙壁和阳台跳到石棺上，纵身跃到高处平台，再扳另一道机关打开底部的石门，那两名守卫感觉有些不妙，变得警觉起来。

跳落到底部埋伏在稻草堆里，暗杀掉经过的三名守卫，然后接近大门，剩下的一名守卫会拔腿逃跑，一路追过去。其实他会在途中等候，不必着急追赶，期间他会破坏通路，这时要寻找途径越过障碍，比如找旁边的路绕过去，或从空中的横杆跳跃。最后他关闭一道石门和一群守卫会合，从右边的路攀上去，跳下去解决


偷听到敌人的行刺梅第奇家族的计划


在密室的石棺里拿到一枚阿萨辛徽章



帕齐家族的人马在大教堂展开屠杀

所有守卫，攀上去拉动骷髅石像，在秘道里偷听到红衣主教罗德里格主持的秘密会议，参与者包括帕齐家族的雅科伯（Jacopo）和弗朗西斯科等人，他们密谋明天将在大教堂执行一次暗杀行动，目标是梅第奇（Medici）家族。最后来到墓室，从石棺里拿到第一枚封印道具，推开墙壁的暗门离开。

将偷听到的阴谋计划告诉狐狸，敌人此番行动的背后有罗马教皇的支持，不知阴谋背后的用意为何。梅第奇家族的两兄弟将在明天前往大教堂做礼拜，如果他们不幸遇害，那么佛罗伦萨将落入帕齐家族的掌控之中。

任务：披着羊皮的狼
（Wolves In Sheep's Clothing）

来到大教堂，看到帕齐家族的人开始攻击梅第奇家族，弟弟朱利亚诺（Giuliano）被弗朗西斯科刺杀，哥哥洛伦佐也遭到围攻。艾西欧上前帮忙解决掉一群杀手，由于洛伦佐失血过多，要保护他回家治疗，一路上遇到很多的杀手，城中守卫和他们战作一团，能不打就躲开。

回到家里，艾西欧向洛伦佐表明身份，洛伦佐拜托艾西欧去行刺弗朗西斯科，以挽救佛罗伦萨的命运。

任务：再见，弗朗西斯科
（Farewell Francesco）

在门口和家丁谈话开始行刺任务，赶到西格诺里广场，看到杀手们和守卫混战一起，爬到楼顶找到指挥的弗朗西斯科，他会跳楼逃跑，一路追上去将之刺杀，然后对他进行临终道别：“再见了，你是罪有应得，好好期待来生吧！”


成功刺杀弗朗西斯科

广场上，帕齐家族的雅科伯正在组织集会，这时看到空中悬吊着的弗朗西斯科的尸体，还有苍鹰般蹲伏在大楼之颠的艾西欧，不由神色遽变纵马逃离……

第五章 未竟之事
（Loose Ends）

地点：佛罗伦萨/托斯卡纳
时间：1478年

任务：千真万确
（Four To The Floor）

在阿诺河岸和洛伦佐聊天，他说起孩提时候曾掉落到河水中，醒来时听到母亲的哭泣声，在她身旁站着一个浑身湿漉的陌生人，微笑着望着他。这位救命恩人正是艾西欧的父亲，从此梅第奇和奥迪托里两大家族成为世交。艾西欧为他弟弟的死感到抱歉，洛伦佐说帕齐家族的雅科伯应该为此负责，不过现在他听到风声逃得不知去向。



和洛伦佐大人在河畔聊天，得到帕齐家族的余党名单

随后洛伦佐说出雅科伯的四名同伙的名字：安东尼奥·马菲（Antonio Maffei）、弗朗西斯科·萨尔维亚蒂（Francesco Salviati）、斯蒂法诺·巴格农（Stfano da Bagnone）和伯纳德·贝伦塞利（Bernardo Baroncelli）。最后，洛伦佐将一份手稿抄本送给艾西欧，是从弗朗西斯科尸体搜到的。此任务结束后，解锁行刺类型（Assassination）支线任务。

任务：毒刃（A Blade With Bite）

前往工作间找达芬奇，将刚拿到的手稿交给他，在饶有兴趣的研究之

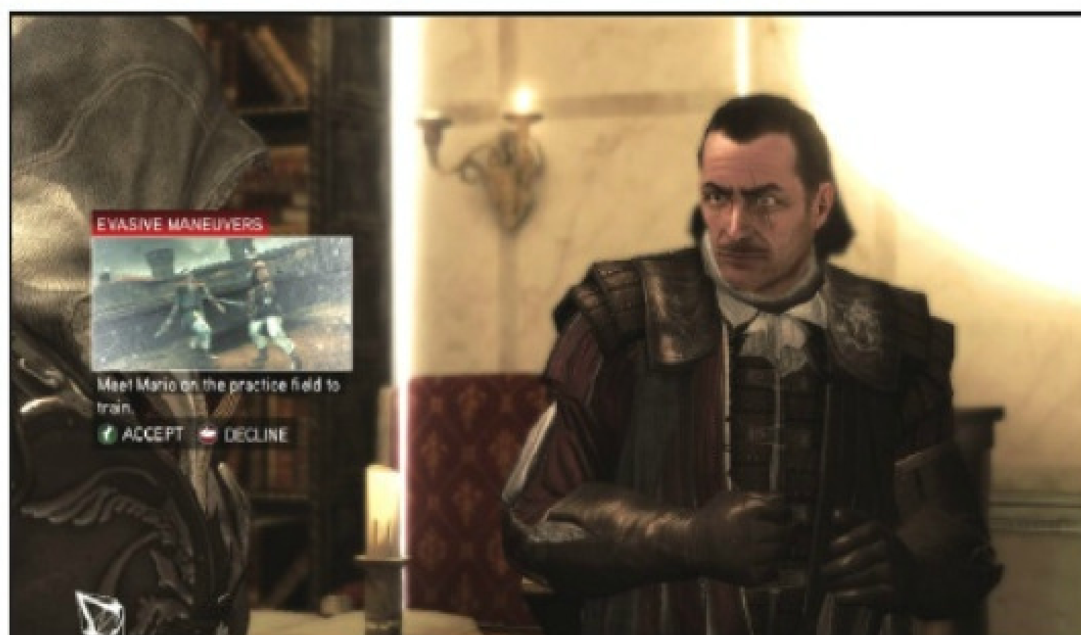

达芬奇埋头研究手稿中的图纸



后，终于制作出粹毒的匕首，毒用完需从医生那里购买。

任务：机动规避
（Evasive Maneuvers）

离开佛罗伦萨，回到蒙特里吉欧尼城的奥迪托里城堡，和玛里奥叔叔谈话，原来他也在收集关于雅科伯的情报，艾西欧听到这个好消息很是高兴，将刚拿到的手稿送给了他。



回到城堡向叔叔学习闪躲技巧

为了应付即将到来的行刺任务，叔叔对艾西欧进行一场训练。第一项是闪躲，在叔叔攻击的瞬间按F键和空格键闪开，闪躲三次成功。第二项是空手入白刃，先按F锁定目标，在攻击时按鼠标右键和左键反击，完成训练后接到情报，已确定雅科伯的四名同伙的下落。出城纵马赶到托斯卡纳地区，这时地图上出现四个刺杀地点，这里完成的顺序不限。

任务：口蜜腹剑（The Cowl Does Not Make The Monk）

前往地图东南边的蒙特奥利维托马乔雷修道院（Monte Oliveto


跟随僧侣混进修道院院落搜寻目标

Maggiore）外找接头人谈话，然后跟随僧侣混进教堂，切至鹰眼模式找到斯蒂法诺·巴格农，等他走近突然现身刺杀，然后穿出混乱的人群，跑出去跳马逃走。

任务：与世隔绝的要塞
（Behind Closed Doors）

前往地图东北边的农舍小院和接头人谈话，得知弗朗西斯科·萨尔


在被众多敌人包围的时候，扔烟雾弹来暂时解除他们的战斗力

维亚蒂住在一座要塞里，此时可率领玛里奥的人马朝要塞展开突袭。首先避开巡逻队绕到要塞的东侧，利用屋顶跳到围墙上，掷飞镖解决几名弓箭手，跳落院子里会遭到敌人的包围，这时扔烟雾弹脱困，跑过去开大门放同伙进来。激战中用鹰眼模式判定目标，将之刺杀。

任务：城镇传教士
（Town Crier）

在圣吉米尼亚诺城的中心地带和接头人交谈，得知安东尼奥·马菲躲在城中的塔顶，附近布署大量的弓箭手。有耐心的话先爬上周围的塔楼解决弓箭手，其实直接爬主塔也可以，风险较大一些，动作要快，同时观察附近弓箭手的朝向，避免被弓箭手发现并射下来。最后爬到中部平台解决四名弓箭手，再攀至塔顶将安东尼奥刺杀。


攀爬塔楼暗杀掉上面的诸多弓箭手

任务：游刃有余（Come Out And Play）

在圣吉米尼亚诺城南部和接头人交谈，得知伯纳德・贝伦塞利就躲在附近。前往绿色的范围市场区域，最好由屋顶潜进去，切换到鹰眼模式发现目标，就是那个身穿红衣戴羽毛帽子的胖子，先躲到稻草堆里，伺机混进人群接近他，等巡逻守卫走远再出手行刺，迅速逃离现场。

任务：如此朋友（With Friends Like These）

在完成以上四桩行刺任务后，得知雅科伯将参加一次圣殿骑士团的集会。在城中找到目标后，慢慢跟随他穿街走巷，不要被他发现，还是在屋顶上走比较安全。逛完街他会出城，沿着城墙跟踪。来到限制区域，避开守卫到达集会地点，红衣主教罗德里格和埃米利奥・巴巴里格（Emilio Barbarigo）责怪帕齐家族办事不力，拔剑将雅科伯砍倒在地。

埋伏在旁边的艾西欧对他们的翻脸无情也感到意外，这时身后多出两名守卫，原来敌人早有戒备，利用雅科伯布下的引君之瓮之局。罗德里格主教说道：“自信的你一定没有想到吧？我们比你所想象的要强大得多！”艾西欧动手格杀身旁的两名守卫，上前用袖剑将残喘的雅科伯给解决了，至此帕齐家族的祖孙三代全部斩杀，为他们的阴谋付出代价。


暗中尾随雅科伯前往聚会地点


红衣主教罗德里格将匕首刺进雅科伯的腹部

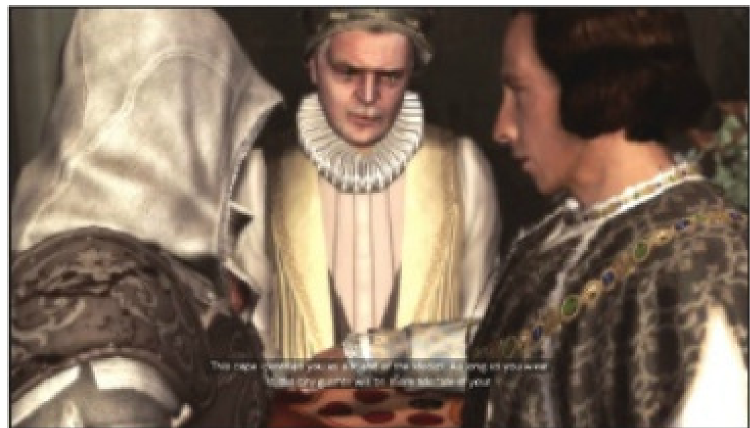
第六章 前路崎岖
（Rocky Road）

地点：佛罗伦萨/佛里
时间：1480-1481年

佛里
Forli
● 羽毛 12
● 符号 2
● 财宝 45

任务：人在旅途
（Road Trip）

回到佛罗伦萨去找洛伦佐，告诉他解决掉帕齐家族的事。现在美第奇家族一苗独大，成为佛罗伦萨的主宰。艾西欧决定前往威尼斯追踪麦斯托和埃米利奥，临别前洛伦佐赠送给他一件美第奇家族象征的披肩，穿上它可以在佛罗伦萨和托斯卡纳地区自由行动，不会增加恶名。


洛伦佐将一件象征着美第奇家族的披肩送给了艾西欧


在郊外找到修理马车的达芬奇

前去工作间发现达芬奇不在家，路人说达芬奇受威尼斯贵族的邀请绘制肖像画，可能动身往威尼斯去了。出城纵马进山，替达芬奇修好马车，马车上放着一件古怪的带翅膀的装置，达芬奇说它能载人飞行，对话后两人驾车赶往威尼斯。

任务：罗马涅假日
（Romagna Holiday）

驾驶马车沿崎岖的道路行进，途中要避开碍障物，还有敌人试图爬上来，可靠近两侧岩石撞掉他们，如果他们爬上来就摆动马车把他们甩下来。冲过一条燃火的桥梁，箭手朝路面发射火箭，降缓速度避开它们。不久把马车交给达芬奇，艾西欧跳下去解决追兵，然后往前到佛里（Forli）城外。


驾驶马车摆脱追兵

任务：扬帆远航
（Tutti a Bordo）

来到佛里城东北的码头和达芬奇会合，得知没有推荐信不能登上大船，这时听到附近岛上有名妇人呼救，游到水中的小船上，驾驶小船（Shift）朝岛上行驶，将妇人接到船上朝码头划去，途中得知妇人名叫卡特琳娜（Caterina）。在码头，卡特琳娜向船长做了推荐，并欢迎艾西欧到佛里作客。


在小岛上解救一名受困的贵妇人

大船扬帆启航，达芬奇说起方才的那个妇人，她的全名叫卡特琳娜·斯弗札（Caterina Sforza），年轻时代是美艳万方的绝代佳人，她父亲是米兰公爵，现在是佛里的城主。

迪斯曼德从虚拟机上醒来，丽贝卡解释说，过久的使用虚拟机会带来一些副作用，如知觉退化、精神恍惚等，得适当调理一下。露西和肖恩也表达了关切之情，接下来要对他展开训练，学习艾西欧的能力。

来到楼下和露西交谈，她说净化者企业拥有强大的资金和设备，找到这里只是时间的问题，因此她请迪斯曼德启动仓库的防御系统。进入库房，这时要爬上竖梯按动电源开关，途中会产生幻觉，这就是所谓的副作用症状吧。分别到上层和底层启动两个开关后，再找露西谈话，露西担心他的身体症状，嘱咐早点休息，但迪斯曼德执意继续训练。

跟着露西继续走，这时产生幻觉，一名古代的女子朝他摆手跑开。恍惚间竟来到了古代的阿克里（Acre，一代里的城堡），是阿泰尔曾经来过的地方，这让他很是震惊，不用虚拟机竟然也能穿越。进入城堡里用鹰眼模式寻找那名女子，跟着她跑到城堡一角的塔楼前，她会躲进塔楼，这时沿着塔楼外围攀爬上去，在塔顶和女子玛丽亚（Maria）幽会……


露西劝迪斯曼德适当的休息调整，否则会带来副作用


幻觉中和古代女子在阿克里塔楼幽会

梦中醒来，和露西对话后回到实验室，躺到虚拟机上进入梦乡。

第七章 威尼斯商人
（The Merchant of Venice）

地点：威尼斯
时间：1481年

任务：欢迎之至（Benvenuto）

来到威尼斯，先和整理行李的达芬奇碰面，这时阿维塞（Alvise）奉夫人之命前来迎接，带领两人前往达芬奇的工作间。一路上介绍威尼斯的美丽风情，如著名的里雅托桥、最古老的里亚尔托圣雅各伯教堂和巴巴里格府等等，也看到了一些不和谐的画面：欺负商贩的守卫、猖獗的小偷等。在城中游历一番后，终于来到达芬奇的新工作间。


在向导的引领下参观威尼斯各处的景观

任务：千里不留痕（That's Gonna Leave a Mark）

艾西欧决定前往巴巴里格府会会埃米利奥，来到宫殿外见识到女贼罗莎（Rosa）的特殊的攀爬技能，不妙的是她被守卫的箭射中腿部并遭到追捕，艾西欧决定帮她逃跑。首先解决第一批守卫，然后跟着罗莎逃跑，她腿部受了严重的伤，跑得不是很快，途中遇到的守卫可雇佣盗贼来帮忙，重甲武士用空手入白刃的技能来杀。不久罗莎体力不支倒在地上，这时要抱着她往前面跑，将她交给同伙尤高（Ugo）送上小船开始紧张刺激的逃亡，艾西欧的任务是一路奔腾跳跃，解决掉沿途岸边的十几名弓箭手，以保证船上罗莎的安全。


抱着罗莎跑到岸边

赶到地点罗莎开始意识模糊，抱着她去盗贼总部见安东尼奥（Antonio），按QTE协助他包扎伤口。将罗莎安置好后和安东尼奥聊天，他知道艾西欧在佛罗伦萨和托斯卡纳地区的威名，邀请艾西欧到办公室谈谈。

任务：建筑积木
（Building Blocks）

进到安东尼奥的办公室，在桌子上有积木搭建的巴巴里格府模型，在品尝了一杯他珍藏的土尔耳咖啡后言归正题。此次在巴巴里格府的行动中元气大伤，近期埃米利奥会加强那里的防守和镇压的力度，尽管艾西欧和他们不是同路人，但对付埃米利奥的目标是一致的，希望双方能合作行动。接下来，艾西欧可向罗莎学习新


安东尼奥希望能和艾西欧合作

技能，或去城里救三名被捕的盗贼，完成顺序不限。

任务：有样学样
（Monkey See,Monkey Do）

在奥东尼奥办公室门外和罗莎聊天，看样子她的伤已经好多了，于是请求她传授之前见识过的攀爬技能，于是罗莎唤来佛朗哥（Franco）进行演示，然后艾西欧实际操作：按住鼠标右键再按空格跳跃，再按Shift攀附。完成后学会攀跳技能（Climb Leap），以前攀不上的瞭望点这时可

威尼斯
Venice
羽毛 46
符号 7
财宝 125


在屋外向罗莎学习特殊的攀爬技巧

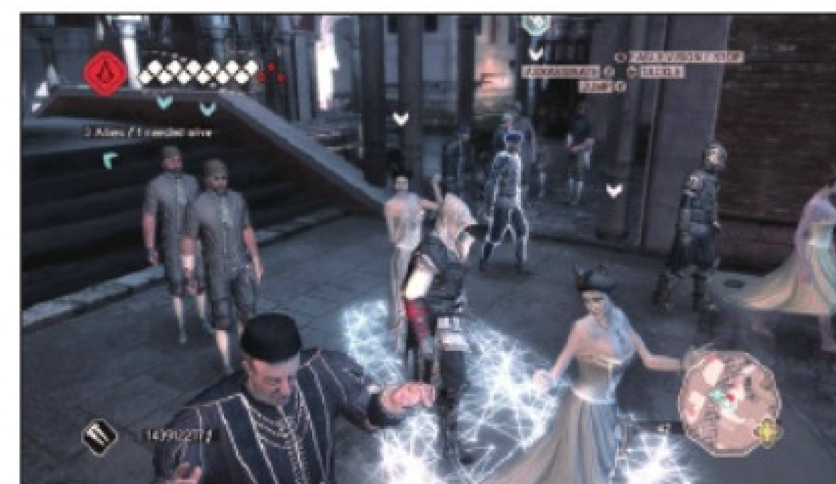
以去试试了。

任务：跳跃挑战
（By Leaps and Bounds）

前往城中再找罗莎交谈，她要艾西欧在五分钟内攀爬到附近的塔顶，其实两分钟就足够用了。从开始站的位置攀到门顶，再往右移爬到屋顶，纵身跳到塔壁，使用几次攀跳技能往上爬，再往右移，一直爬到顶部，纵身落下再和罗莎谈话，完成任务。

任务：越狱（Breakout）

在城中屋顶和盗贼尤高交谈，要帮他解救三批被抓的盗贼，他们关押在城中的不同地方的铁笼里，得逐个地方救。每只铁笼都放在庭院里，有多个出口，可从屋顶潜


雇佣女孩去诱开守卫，趁机打开牢门

进，或混在人群里接近，等巡逻队离开动手。每救出一批后都要保护他们前往城市中部尤高所站的屋顶。途中会遇到很多的守卫，雇佣女孩来引开他们，尽量避免无谓的战斗。救完所有盗贼，尤高约艾西欧到码头碰面，说有新任务交待。

任务：人靠衣装
（Clothes Make the Man）

到码头找尤高谈话，他想将救出的盗贼伪装成守卫，不被察觉的潜进巴巴里格府实施偷袭，目前需要一批守卫的盔甲，刚好有批装备运抵码头，现在要去把它们抢过来。装盔甲的箱子有三只，一只靠近河边，守卫


潜到守卫身后窃取箱子里的盔甲

背对宝箱站立，由河岸摸过去偷取；另外两只箱子都放在墙角，前面站着守卫，雇佣盗贼过去引开他们。偷完三只箱子到河岸，不用理会弓箭手，快速跳上小船划走，将盔甲交给尤高完成任务。

任务：清理门户
（Cleaning House）

前去盗贼总部见安东尼奥，得知盗贼团的内部有人被收买成了埃米利奥将的卧底，使他们的行动缚手缚脚，艾西欧答应帮他去解决掉这些叛徒。要刺杀的目标有三名，离得最近的是在北边的大船上，游到大船一侧攀附在无护栏的位置，用鹰眼模式找到目标，锁定后


猎杀盗贼团的三名卧底叛徒

等他经过出手刺杀，守卫发觉时立刻跳回水里。第二名目标在城南的街道上很好杀，第三名在城东北方的市场里，附近有守卫，建议躲到稻草里或混在人群里等他经过出手。

任务：势在必行
（Everything Must Go）

去见安东尼奥，盗贼团要向巴巴里格府发动总攻，而艾西欧的任务是率领一伙盗贼前去收拾五名弓箭手。弓箭手全部在屋顶，攀附在平台边缘等经过暗杀掉几个，剩余的掷飞镖来杀。到院子里和安东尼奥、罗莎等人碰面，得知一些盗贼们伪装成敌人的弓箭手配合总攻，接下来艾西欧要去解决埃米利奥。

由附近的楼顶跳进府邸院内，攀到宫殿顶部听到埃米利奥在和卡罗（Carlo）谈论盗贼团起义的事，卡罗说盗贼不足为惧，可怕的倒是阿萨辛的艾西欧，他来到威尼斯已经几周了。听完他们的对话，解决掉几名弓箭手，埃米利奥就在二楼走动着，有耐心就继续清弓箭手，然后爬下去暗杀，想要快就仗着血厚直接跳下去刺杀。

“不要害怕。”艾西欧轻声说道。埃米利奥道：“我没有感到恐惧，阿萨辛，只感到遗憾，我所做的一切都是为了和谐、安定和秩序，在这个过程中本就需要牺牲……”“我实在不想杀人，但是我别无选择，愿你安息！”


暗杀掉巴巴里格府附近屋顶的弓箭手

屋顶的盗贼射杀了庭院里的守卫，安东尼奥等人杀进府邸，艾西欧向他打听卡罗这个人，得知他是十人会（Council of Ten）的成员。

第八章 需要是发明之母
（Necessity, Mother of Invention）

地点：威尼斯
时间：1485年

任务：一丘之貉
（Birds of a Feather）

现在有新的城区可以访问了。在市集遇到两名圣殿骑士团的人在窃窃私语，其中一个就是卡罗，他们要参加什么集会。下面要跟踪他们偷听他们的密谈，途中会有守卫拦路，遇到女孩就雇佣，随时遣走守卫，或者躲在人群里避开守卫，离目标太近或太远都会导致任务失败。

在广场他们和红衣主教罗德里格等一群人碰面，其中包括军官西尔维奥（Silvio）、马可（Marco）和武士但丁（Dante）。言谈中提起艾西欧杀掉埃米利奥的事情，他们感觉形势紧迫，得把行动时间提前到今晚，卡罗用毒酒杀掉总督莫契尼哥（Mocenigo），然后马可占领宫殿取而代之。


混在人群里跟踪敌人，偷听他们的谈话内容

任务：再接再励
（If At First You Don’t Succeed）

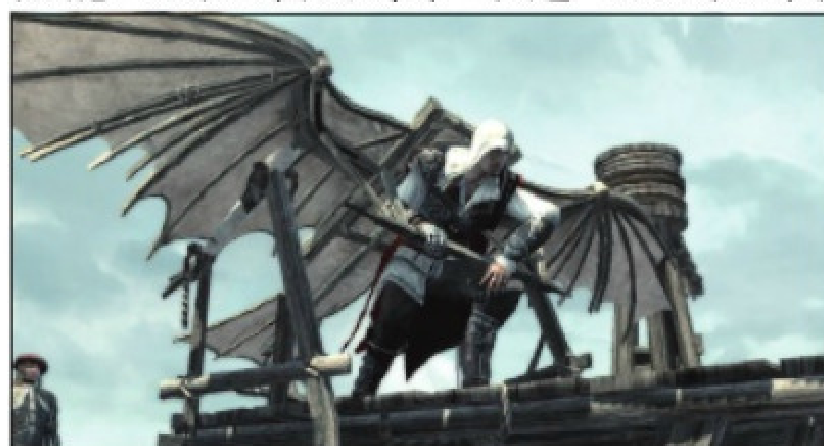
前往大教堂见罗莎和安东尼奥，将圣殿骑士团要谋杀总督的事告诉他们，他们表示全力支持艾西欧去破坏此次行动，不过总督府戒备森严，艾西欧便带上安东尼奥进行实地侦察。

首先攀爬宫殿前后的两座塔楼，然后到宫殿另一角调查，攀到教堂的顶部侦察。爬完三个地方，安东尼奥觉得完全没有可能不被守卫发现潜进去，除非是鸟。一句话惊醒梦中人，达芬奇不是正研究那个象鸟儿一样飞翔的机器吗？于是前去拜访这位天工巧匠。


宫殿附近勘察一番，觉得不被发现潜进去绝无可能

任务：不入虎穴，焉得虎子
（Nothing Ventured, Nothing Gained）

来到工作间见达芬奇，他对飞行器没有十足的把握，艾西欧主动请缨测试这部机器。从塔顶纵身滑翔，飞一段距离便落下来了。达芬奇为这机器能飞而兴奋异常，不过飞行的距离不够有待改进。在沉思冥想中，看到壁炉火焰上方飘浮的纸片得到启发，热空气能使飞行器飞得更高更远，如果在飞行的途中燃起火堆的话……


和达芬奇一起测试飞行器的性能

任务：好的开始是成功的一半
（Well Begun is Half Done）

为了让安东尼奥能顺利的点火，艾西欧需要帮忙清除掉总督府外围的守卫。守卫共有四队，逐队清除就好了，近身先暗杀，也可雇佣盗贼或佣兵帮忙。

任务：飞天之旅
（Infrequent Flier）

驾驶飞行器展开飞行，途中要不断的通过燃烧火堆的上方才能维持续航能力，而那些弓箭手则完全不必理会，重点是随时判断和确定火堆的方向，在落下之前飞过去。

经过十多个燃火点终于抵达总督府的楼顶，这时不能惊动守卫，悄悄的由墙壁爬下去。进到书房看到总督莫契尼哥正端着酒杯，艾西欧制止道：“总督阁下，不要喝杯里的酒！”旁边的卡罗站起身来，将棋盘上的国王拂倒，冷声道：“你来晚了，阿萨辛，总督大人已喝了毒酒！”说完拔腿便逃，追到院子将他杀掉，这时莫契尼哥摇晃着走到庭院，怒喊：“你敢杀我……”随后倒毙当地。守卫们不明就里，纷纷挥剑围攻过来……快速冲出府邸，解除通缉完成任务。

第九章 嘉年华 (Carnevale)

地点：威尼斯
时间：1486年

任务：知识就是力量
(Knowledge is Power)

前去拜访达芬奇，得知威尼斯将迎来一场狂欢节，届时满城的人们都将戴上面具走上街头。将拿到的手稿交给他，他说这是一份安装在腕部的火枪设计图。


来到岸边测试火枪的用法

带着新制造的火枪前往岸边进行测试，按Q键将道具切换到火枪，F键锁定目标，按住鼠标左键瞄准，出现一条直线时松开将目标击倒，成功三次回去找达芬奇汇报。现在马可成为威尼斯城的新总督，有必要去找安东尼奥商量一下对策了，现在要找到他可不容易，达芬奇建议去找特奥多拉（Teodora）修女。临走时，艾西欧向他要了一副面具。

任务：落难女子
(Damsels in Distress)

安东尼奥正在这里和女孩们饮酒作乐，同时也见到达芬奇所说的那


去找修女特奥多拉，没想到安东尼奥在这里饮酒作乐

位特立独行的修女特奥多拉。正聊着天，屋外有位女孩被盗贼杀害了，艾西欧立刻追了出去，趁凶手再次抢劫女子的时候，用身上的火枪击毙他。

任务：贤明的修女
(Nun the Wiser)

回到屋里和安东尼奥和特奥多拉对话，得知新上任的总督马可一直深居简出，没机会下手，不过在今晚的狂欢节有可能露面，他将出席贵族举办的盛大派对，想要混进去，须拿到一副带有唯一编号的黄金面具。


和修女特奥多拉谈话

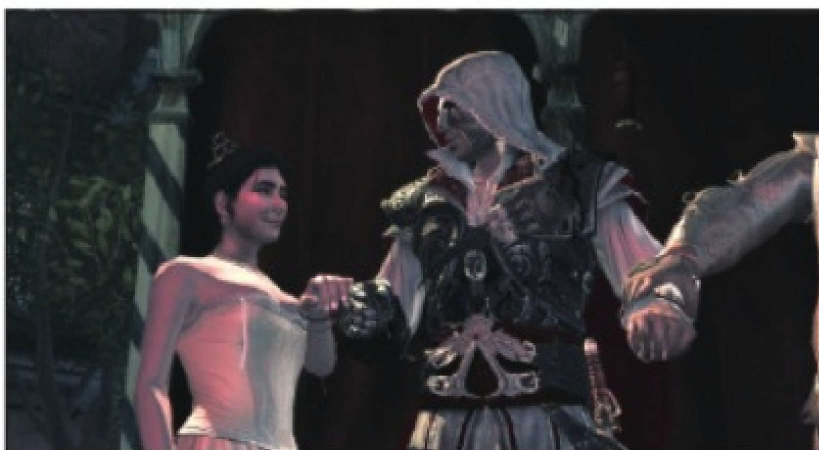
跟着贼王和修女乘夜色前行，在广场看到官方举办的比赛，如果获得优胜的话，可以获赠黄金面具，成为总督府派对的贵宾。接下来有三个小游戏要玩。

任务：收集丝带
(Ribbon Round-Up)

为了拿到最多的女士丝带，在时限内要从女士群里偷取，小地图上的绿圈是女士们的位置，每群偷一次即可，偷够25条获得优胜。

任务：夺旗(CTF)

规则很简单，在开始从固定地点拿旗子，然后立刻爬上墙，这样不容易被对手追上，带着旗子返回自己的


获得夺旗比赛的优胜

营地。如果中途被对手抢走，则需要在他赶回基地前抢回来，触碰一下身体就算抢回，不过难度较大。夺旗三次成功，任务完成。

任务：遥遥领先
(And They're Off)

在时间内完成固定路线的跑，沿着出现的光圈跑就行了，得先熟悉几遍路线，才能做到准确快捷，减少失误。

任务：骗子从未得手
(Cheaters Never Prosper)

在获得以上三个小游戏的优胜后，到岸边接到这个任务。在开始赤手空拳对付三名对手，用反击技能来克制他们。随后西尔维奥派大块头但丁上场，同样打败他。最后西尔维奥收买了主持人，派出四名带剑侍卫过来杀艾西欧，换上武器将他们清掉。比赛结束，出人意料的是主持人裁定但丁是优胜者，赢走了黄金面具。


主持人公布黄金面具的最后得主

任务：迅雷一击
(Having a Blast)

艾西欧、安东尼奥和特奥多拉修女在屋子里一筹莫展，这时女孩跑进来报告，但丁已经在参加派对的路上了，如果直接杀他的话会打草惊蛇，因此只有窃取那只面具了，修女说她的女孩们可以协助。

前往地点用鹰眼模式找到目标，雇佣一群女孩吸引他的注意力，跟到他身后偷到面具。混进派对现场，这时但丁率领守卫进来搜索艾西欧，立刻雇佣一群女孩去分散守卫的注意力，同时跑到墙角的木屋后躲避，等一分钟的时间看到马可在大船上现身，发表了一通演说。这时雇佣女孩接近岸边，武器切至火枪，一弹将之击毙，然后跳水逃逸，回去见贼王和修女。

艾西欧受到女孩们的热情接待，安东尼奥跳了出来，喊道："看，威尼斯的救世主回来了！"特奥多拉牵过艾西欧的手，温柔的说："真是


戴上黄金面具混进贵族们的派对现场

辛苦了，我的孩子，你的身体看起来很疲惫，需要休息和抚慰。"艾西欧的手不老实的划过修女胸前细腻的肌肤，附和道："我的身体感觉有些痛楚和难过，修女，我真的需要一些特别的抚慰。""我安排好了，女孩们……"艾西欧被女孩们拖走，眼睛仍恋恋不舍的停留在特奥多拉身上……

第十章 逆料之事
（An Unpleasant Turn of Events）

地点：威尼斯
时间：1486年

艾西欧在街上遇到信使，说安东尼奥正在找他，于是前往城北别墅见安东尼奥。在他家里遇到戈斯蒂诺（Agostino），是即将上任的威尼斯新总督。谈话中得知西尔维奥控制着为数不少的军队，对总督之位虎视眈眈，为了新总督的顺利赴任，


见到即将上任的新总督

得想办法清除他。安东尼奥建议艾西欧去找佣兵团的首领巴多罗密欧（Bartolomeo），他似乎不太喜欢西尔维奥。

前往城东的某屋顶见到一名性命垂危的人，得知佣兵团被西尔维奥的人所袭，巴多罗密欧被抓走了。

任务：笼中困兽
（Caged Fighter）

接下来去解救巴多罗密欧，来到地点先解决掉屋顶的弓箭手，落到地面雇佣一群盗贼引开铁笼前的


在牢里救出佣兵头子巴多罗密欧

一队守卫，打开牢门释放巴多罗密欧，一位粗犷豪放身材魁梧的大叔，随后联手解决掉赶来的守卫，然后护送他回家，杀掉两名守卫，巴多罗密欧跑进屋里看看比安卡（Bianca）是否无恙……

任务：不抛弃，不放弃
（Leave No Man Behind）

进屋看到巴多罗密欧正在焦燥的翻箱倒柜，不久翻出来一把长剑，原来它就是他的比安卡。两人商量着联手对付西尔维奥，不过得先帮他解救一些被捕的同伴。

接下来要解救三批佣兵，他们被关押在不同地点的铁笼里，每救出一批会加入四名帮手，率领他们去营救


解救被捕的佣兵

下一批，战斗由佣兵应付，艾西欧的工作是开铁笼。救出所有佣兵后，大群的守卫涌来，这时不要恋战，快速攀上屋顶摆脱通缉。

任务：就位
（Assume the Position）

要行刺西尔维奥，须先清除掉他的守卫队，为此艾西欧要率领一群佣兵到街道上大扫除。要解决的守卫队有四批，目标依次出现，每解决掉一批，我方会有一次增援。

任务：一箭双雕
（Two Birds, One Blade）

见到巴多罗密欧，他决定率领佣兵团展开总攻，艾西欧负责向全城发送总攻讯号，于是赶到目的地攀上塔


对付重甲武士宜用空手入白刃的技能


追到大船上解决掉西尔维奥

顶放焰火，看到城中佣兵和守卫混战一团，决定下去帮助巴多罗密欧。

帮他应付两名重甲武士，建议空手反击，然后去打拿斧头的但丁，他的实力很强，不能使用反击或暗杀技，只能硬磕，用连击磨死他吧。随后要在五分钟的时限内追击逃逸的西尔维奥，最后追到一艘大船上，成群的守卫涌来，集中力量将他砍倒。西尔维奥临死前说出本打算要乘船远航，目标是塞浦路斯（Cyprus）。

巴多罗密欧为打败西尔维奥而兴高采烈，而艾西欧却面有忧色，说事情越来越扑朔迷离了，西尔维奥本就无意于取代马可的总督职位，毒杀总督的整个事件本是转移视线的迷局……

第十一章 至交
（Alter Egos）

地点：威尼斯
时间：1488年

艾西欧正坐在海港的长椅上陷入深思，这时罗莎过来为他庆祝生日。艾西欧意识到父亲去世有十多年了，这些年来他辗转各地寻访幕后的真凶，如今仍是未解的谜团，为此心生叹息。罗莎劝慰他几句，将一张前往塞浦路斯的船票送给他，算是给他的生日礼物，艾西欧这时才笑逐颜开，和罗莎嘻闹起来。

达芬奇跑到港口找艾西欧，两人边走边聊，原来他对最近拿到的两份手稿进行研究，发现背面有一行字："将第两块伊甸园碎片带到飘浮都市，预言者将会出现……只有预言者能打开密室……"。艾西欧以前曾听叔叔玛里奥说过，预言者所写的诸多手稿中，指引着前往远古密室的路，里面藏有某种强大


罗莎买给艾西欧一份生日礼物

力量的东西。本以为叔叔是臆想杜撰的，现在再看对手连串的谋杀案，全都是整个计划的一部分，他们的最终目标便是远古密室。现在，他的思路放在了明天从塞浦路斯返港的那艘大船上，那些人前往塞浦路斯想必是去拿伊甸园碎片，这样的话，有必要会会他们了。

任务：苍天不负有心人（All Things Come To He Who Waits）

前往城东北边的港口，在围墙上看到叔叔玛里奥在监视抵港大船，从船上下来的信使手上捧着一件神器。

换上信使的盔甲，抱起装有神器的箱子

跳下围墙跟踪那个家伙，一路上走走停停，遇到有守卫的地方要从屋顶上接近，或者雇盗贼引走他们。最后跟到一座院落前，看到那名信使将神器放到箱子里。

下面要潜进院子刺杀信使，首先雇佣一群女孩诱开门口的守卫，然后躲到院里右边的稻草堆里，暗杀站近的守卫，趁另一名守卫回头，跑过去杀信使，换上他的盔甲。

任务：水到渠成（Play Along）

抱起地上的箱子，这时守卫队长过来教训了几句，抱着箱子跟他走，途中不能让箱子碰到任何的人。最后见到那个西班牙人——红衣主教罗德里格，准备把箱子里的神器交给他，这时有两次机会会用QTE杀掉身边的守卫，但不是必须的。

艾西欧表明身份，质问罗德里格为何谋杀的那么多人，那个预言者又是谁？罗德里格嘿嘿轻笑，说那个预言者就是自己，箱子里装的正是梦寐以求的“苹果”（伊甸园的碎片）。

接下来是与罗德里格的对决，可以一直用反击来殴他，打剩两成的血，他会招呼帮手参战，杀到酣处，叔叔玛里奥、狐狸、安东尼奥和巴多罗密欧全都赶来帮忙，五人一起剿杀敌人，最终还是让罗德里格给逃跑了，令艾西欧懊恨不已。

保拉和修女特奥多拉赶过来说那个罗德里格跑就跑了，现在有阿萨辛的正事要办，随后一名叫尼科罗·马基雅维利（Niccolò di Bernardo dei Machiavelli）的黑袍人现身，说他们的组织以守护人类的和平发展而存在的，在场的保拉、特奥多拉、玛里奥、狐狸、安东尼奥以及巴多罗密欧全都是阿萨辛。多年以来，他们传授给艾西欧技艺，引导着他走近阿萨辛组织，现在是正式加入的时候了。

“当人们盲目追从真理时，记住：没有绝对的真理。

当人们被伦理或法律所限制时，记住：一切皆被允许。

我们为光明而在黑暗中工作，我们是阿萨辛。

没有绝对的真理，一切皆被允许。”

仪式之后，艾西欧正式成为一名在黑暗中行动，为光明奉献终生的阿萨辛……

回到现代，迪斯曼德觉得有很多

终于面对红衣主教罗德里格

双方展开激烈的混战

未解之谜，好象中间遗忘了什么，红衣主教罗德里格·波吉亚在1492年被选为教皇，作为艾西欧的最强大的敌人，为何在几年间会变成意大利最为强大的人？迪斯曼德决定返回古代寻找答案。

仪式之后，艾西欧正式加入到阿萨辛组织

达芬奇被神奇的“苹果”惊呆了

回到十五世纪的奥迪托里城堡，达芬奇端详着拿到的“苹果”，啧啧称奇：“太神奇了，艾西欧，我没法向你解释这个，就象无法向你描述地球围绕太阳转一样。它是非常古老的神器，构造的物质是非常奇特的，记得手稿中称它是‘伊甸园的碎片’。”艾西欧补充道：“红衣主教罗德里格管它叫‘苹果’。”达芬奇继续沉吟道：“爱娃的苹果？意味着禁忌的知识？”就在这时，桌上的“苹果”散放奇异的光芒，空中幻衍出繁多的图纸和文字，达芬奇被这瑰丽的景象惊呆了，道：“这东西千万不能落入匪人手里，一般人掌控不了它。”

马基雅维利说道：“勿庸置疑，红衣主教罗德里格会尝试夺回它的，艾西欧，你得用我们教你的技能来保护它。”叔叔玛里奥道：“带着它去佛里城，我们的盟友会用大炮和军队来过护它。”“谁是我们的盟友？”艾西欧问。叔叔回答：“她的名字叫卡特琳娜·斯弗札。”

艾西欧想起曾在岛上救起的那位贵妇，微笑道：“我想，会很享受这次旅行的。”

第十二章 佛里乱象（Forli Under Attack）

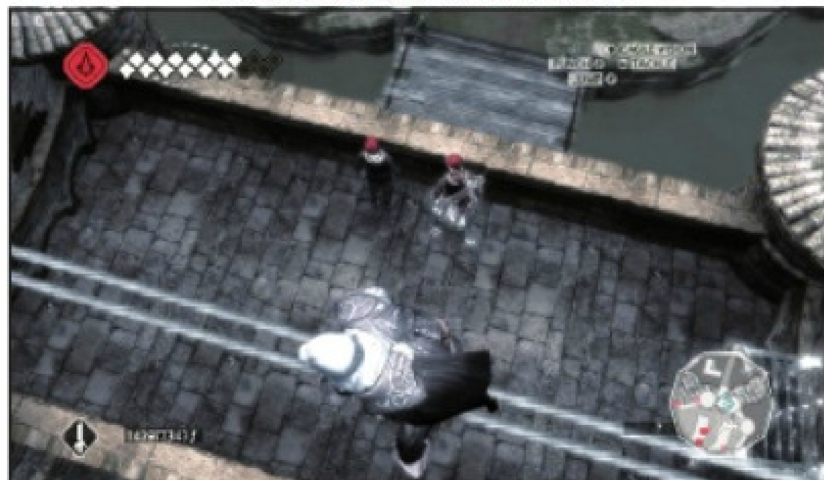
地点：佛里
时间：1488年

任务：温暖的问候（A Warm Welcom）

艾西欧和马基雅维利一起来到佛里，在郊外遇到卡特琳娜夫人。夫人得知两人的来意致以热情的问候，然后带着两人往城中行去，路上马基雅维利提起吉洛拉莫·莱厄里奥（Girolamo Riario，卡特琳娜死去的丈夫）曾为圣殿骑士

团绘制过一张地图，标注阿泰尔全部手稿的存放地点。卡特琳娜对那个死鬼没什么好感，不愿重提，便介绍起城中大炮的历史来，说“苹果”在这里将受到安全的守护。艾西欧从未见过如此豪爽和才能的女城主，心里很是敬佩。


在郊外遇到卡特琳娜夫人


双杀城墙上的守卫后打开城门

路上有大群的难民逃了过来，原来是奥西（Orsi）兄弟攻进了佛里，马基雅维利对此兄弟素有所闻，他们贪财如命，胸无大略，一定是红衣主教罗德里格背后主使的，他们的目标便是那张手稿地图。卡特琳娜大叫不好，说她几个儿子都在城里。

杀到城脚下，卡特琳娜夫人冲着城门破口大骂，这时艾西欧赶到西边城墙探查，找到一条水道，按住空格潜水，再从栅门下的水底游进去。潜进城里，不必和敌军纠缠，跑到东北角的墙边爬竖梯到城墙，暗杀城墙上的敌兵打开城门。

任务：保镖（BodyGuard）

和守卫一道保护卡特琳娜夫人和马基雅维利前往伯爵府城堡，艾西欧在外围打游击，重点偷袭和暗杀重甲武士和危及保护目标的人。跑到城堡前，更多的敌兵杀过来，这时游走缠斗，同时观察夫人那边，等她打开城堡大门立刻冲进去。



护送卡特琳娜夫人返回城主要塞

夫人在院子里找到几个孩子，发现还有两个孩子在城堡外玩耍未归，这时士兵来报，敌人的援兵从山上冲了下来，夫人拜托艾西欧帮忙守护城堡。

任务：保护城堡（Holding the Fort）

将所有攻进城堡的敌人杀光就行了，同时仍要留意卡特琳娜夫人和马基雅维利的安危。

任务：教父（GodFather）

攀上城墙和卡特琳娜会合，这时西奥兄弟率众来到城堡外，叫嚣道：“卡特琳娜，你是不是丢了两个孩子？我们很高兴让他们回家，不过，希望能换到那张地图，还有一只苹果！”夫人怒喝道：“混蛋，你们以为这就能威胁到我吗？我什么也不会给你们！你们想要我的孩子？就带走他们。”她一撩裙摆，大声喊道：“我有这个工具，还可以生更多！”


卡特琳娜一撩裙摆喊道：“我有这个工具，还可以生更多！”


从高塔上救出被敌人抓捕的夫人儿子

奥西兄弟见夫人发起飚来，悻悻道：“如果改变主意就到城外的村子里来，还有一小时的时间。”

奥西兄弟走后，艾西欧扶住摇摇欲坠的夫人，道：“夫人，我不能让你牺牲自己的孩子。”卡特琳娜泪如雨下，道：“没人会牺牲，艾西欧，拜托你把他们带回来！”

开始十分钟的倒计时，如今城里现在到处都是敌人的兵马，利用屋顶奔赴城门。出城后避开守卫，在小村的屋后找到被绑的女孩，是夫人唯一的女儿，她说哥哥被掳去了灯塔。赶往另一处的灯塔，暗杀墙上的弓箭手，沿着塔楼外围爬至塔顶，将奥西兄弟的弟弟鲁多维可（Ludovico）杀掉，救出被缚的男孩。

任务：神秘的对手（Checcomate）

将两名孩子送回城里，得知一个不幸的消息，原来敌人用的调虎离山之计，西奥兄弟的哥哥切科（Checco）趁艾西欧出城救孩子，率兵攻进城堡抢走苹果逃往山里了。


回到要塞，得知西奥兄弟的切科抢走了苹果


纵马砍杀逃走的切科

出城后找到切科的位置，由附近屋顶跳到下面的稻草里，暗杀掉走近的守卫，再趁弓箭手回身攀上附近的棚顶，从空中飞扑暗杀掉他。如果他被惊跑，冲过去跳上马背追赶，挥剑将之砍翻。

切科临死前用匕首刺中艾西欧的腹部，艾西欧昏倒在地上，手中的装苹果的袋子滚落在路边。这时一名黑袍僧侣站到身前，弯腰拾起了袋子，拿出苹果看了看。艾西欧看不清他的面庞，注意到他缺少了一根小指……

醒来时看到卡特琳娜夫人关切的目光，原来是被城中守卫救回城堡的。艾西欧决定去找那名断指的黑袍僧侣，临行前卡特琳娜将一张地图交给了他，是她丈夫生前绘制的，上面标有所有预言者手稿的地点。

任务：远离树的苹果（Far from the Tree）

来城郊的湿地地带找到一幢小教堂，附近有两队巡逻的守卫，利用附近的僧侣群避开他们，或直接由西侧攀到屋顶暗杀一名弓箭手，小院里有两名守卫在殴打一名僧侣，由屋顶纵

身下去一剑击杀。和僧侣交谈，得知他曾在城中的圣文生（San Vicenzo）修道院餐席上见过一名九指的黑袍僧。

前往城中的修道院，用鹰眼模式找到黑袍僧，结果这家伙认出艾西欧是杀掉帕齐家族斯蒂法诺的人，呼喊中人群骚乱，他和另两名僧侣一起仓皇逃开。打开鹰眼模式，锁定目标追过去扑倒他（Shift），发现他不是九指僧，得知那名九指黑袍僧侣名叫萨沃纳罗拉（Savonarola），现在佛罗伦萨的一所偏僻寺院里居住。

注意：在佛里的东北郊外有座塔楼，顶部有飞行器，在这里可无限次体验飞行的感觉。



在修道院里找到黑袍僧，发现他没有断指

第十三章 虚荣之火（Bonfire of the Vanities）

地点：佛罗伦萨
时间：1497年

任务：佛罗伦萨人的命运（Florentine Fiasco）

来到佛罗伦萨已是十年之后，城门戒备森严，艾西欧只好混在僧侣群里进城。城中烟尘笼罩，凄风惨雾，呈现一片战争乱象，到处是厮杀士兵的身影。

在城东南的桥上见到马基雅维利，得知萨沃纳罗拉借助那只苹果的力量控制了佛罗伦萨，罗马教皇罗德里格往城里派驻了大量的军队，遭到萨沃纳罗拉的抵制，同时他还认为文艺复兴带来的世俗享乐是不道德的，将城中许多的绘画、书籍、娱乐用品进行焚烧。

艾西欧决定抢回苹果，马基雅维利却说事情远没有那么简单，几周前还在辱骂萨沃纳罗拉的人在镇压中突然变得乖顺，对他奉若神明，这是一种扭转意识的恐惧力量。城里只有少数人没有被吓倒，在马基雅维利的组织领导下形成一支抵抗军，控制了南城部分区域，帮助市民能看到真相。


回到佛罗伦萨，这里已是一片混乱


马基雅维利已经成为佛罗伦萨抵抗组织的领袖

跟随马基雅维利来到南部城区的广场，他请艾西欧帮助抵抗军去解决一些敌人安置的各行业意见领袖，让市民在血腥镇压中看到解放的希望。接下来要完成九个行刺任务，顺序不限，笔者是由南至北做的。

任务：世界末日（Doomsday）

目标是一名传教士，在广场的教堂前蛊惑人心，避开巡逻的守卫混进


混在人群中用火枪射杀传教士

人群，挤到前排（Shift）使用火枪瞄准传教士，一弹射杀。

任务：静物画（Still Life）

目标是一名出卖灵魂的艺术家，他为虎作伥，搜罗城中的艺术品进行焚烧。任务开始在教堂的屋顶，暗杀两名守卫后，纵身跳到焚书画那个院子的稻草中，趁守卫不备混进人群，等那名艺术家走到身边出手刺杀。


混在焚书现场的人群中，等艺术家走近突然发难

任务：劲敌（Arch Nemesis）

目标是守护韦奇奥旧桥（Ponte Vecchio）的守卫队长，他站在街道左


攀爬到守卫队长的身后暗杀

侧的阳台上发表演说，附近屋顶布署大量的弓箭手，因此得从阳台后面攀爬过去，暗杀几名弓箭手，由背后突袭队长，然后跳水逃跑。

任务：港口管理（Port Authority）

这个任务有些难度，考验的是暗杀技能。目标是大船上的一名贸易商人，在杀他之前不能被任何守卫发现。商船上守卫林立，他们的目光大部分朝向船头，还有四名是来回走动的，因此须从船尾潜入。首先从高处落身杀掉岸边的两个，趁水上栈桥的守卫往左走，直接跳到栈桥上尾随背刺。攀附在船尾的护栏上，将船尾两侧走动的两名守卫杀掉，再就是船尾的两名不动的守卫，必


攀附在船尾清掉两侧的巡逻守卫

须趁船舷的巡逻背对时悄悄走过去双杀，若奔跑会惊动其他人，最后从二层甲板直接跳下去杀下面的商人。

任务：最后的祷告
（Last Rites）

目标是佛罗伦萨大教堂高处平台的牧师，行动途中不能被守卫发现，任务的难度不算大。由教堂后面攀上去，由守卫背后继续攀爬，途中有守


攀爬到平台解决牧师

卫在伴唱，倒也不觉得寂寞。攀到顶端等候弓箭手走开，跳上去杀牧师。

任务：上进（Upward Mobility）

屋顶上站着一个红袍人，看到艾西欧后会跑去向萨沃纳罗拉报讯，必须在他抵达终点前杀掉他。其实这是


杀掉屋顶的这名红袍人

个竞速任务，不过难度很低，在开始尽量摆脱纠缠的守卫，上房顶追杀，目标跑得很慢，应是故意在等。

任务：伴草长眠
（Hitting the Hay）

目标是一名农场主，附近有很多守卫和巡逻队，不能惊动他们。杀法是多样的，农场里不乏稻草，都是很好的藏身地，等目标经过刺杀；或是守在限制区域外面，躲在小摊前的人群里，等目标逛出来冲上前行刺。

任务：攀至顶峰
（Climbing the Ranks）

在庭院里接到任务后发现落入敌人的包围圈，敌人纷纷跳落下来，等他们聚集扔只烟雾弹，沿竖梯攀到最高的屋顶，速度要快，免得被弓箭手


攀至屋顶扑杀守卫队长

射下来。在屋顶再扔烟雾弹，绕到队长身后背刺。

任务：外科手术式打击
（Surgical Strike）

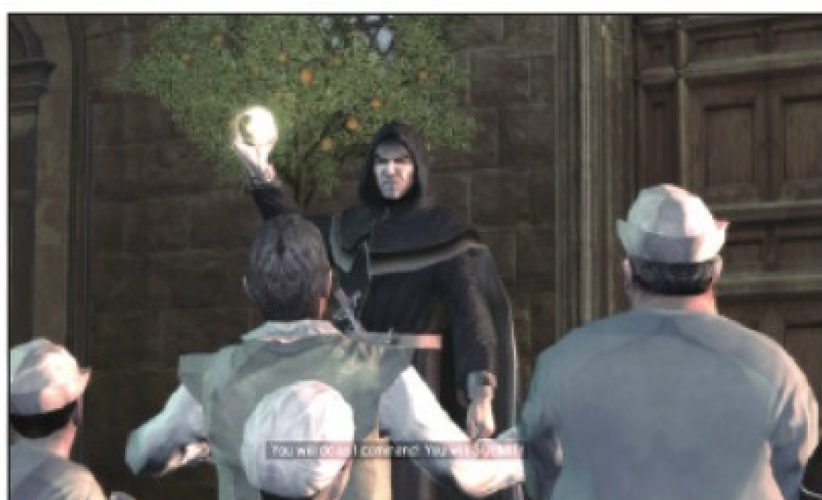
目标是一名医生，他在一座大庭院的台阶上向民众演讲，刺杀中不能被周围的守卫发现。具体步骤是先随僧侣混进院落，躲到听众人群中，等右边的另一群僧侣过来混进去，上台


在医生进行演讲时绕到背后刺杀

阶，再坐到凳子上守候。在医生发表演讲的时候，确定附近的守卫背对走开，安静的走到他的身后刺杀。

任务：人民起义
（Power to the People）

在完成以上九桩行刺任务后，清醒的人民聚集在城南广场进行抗议，萨沃纳罗拉出来演讲没有奏效，便拿出苹果准备使用它的影响力。马基雅维利出手打掉苹果（鼠标左键），萨沃纳罗拉被愤怒的民众给架走了，而苹果则被一名守卫队长给抢跑了，艾西欧此时的任务是追上去将他杀掉，把苹果给抢回来。


萨沃纳罗拉被人民围困，想要使用“苹果”的力量

任务：暴民正义
（Mob Justice）

带着苹果返回广场，看到暴动的民众将萨沃纳罗拉给绑在广场的柱子上，下面堆满了柴禾。当火焰燃起的那一刻，艾西欧挤到人群前面，纵身跃上平台给了他一个痛快的了结，然后朝下面的人们喊道：“在二十一年前的这座广场上，由于那些称作朋友的人的背叛，我亲眼目睹了亲人的死去，从此我的生命为了复仇而存在……”平台下面，玛里奥、保拉、狐狸和马基雅维利聆听着他的发言，这时台上的艾西欧冲他


艾西欧刺杀萨沃纳罗拉，然后发表煽动人心的演说

们挤了一下眼睛。

“在我的复仇路上，有一群朋友，他们从来不会告诉我该怎么做，他们总是让我去自己去思考和判断。同样，我们不需要任何人告诉我们该怎么做，不用萨沃纳罗拉，不用美第奇，我们要自由的选择自己的路。”艾西欧指向台下的玛里奥等人道：“那些人，就是把自由带给我们的朋友，他们就是把自由拿走，我们也甘心奉献，这是我们自己的选择，这样才能让我们活得像个人类！”

艾西欧跳下平台，朝玛里奥等人走去，继续说道：“世上没有书会教你们怎么做，不用跟着我，请用你们的心做出自己的选择……”

现在要到各城市收集总共三十页的阿泰尔手稿，它们在城市地图上都有标注，都由守卫保护着，派盗贼或女孩将他们引开，就可以进屋开箱拿手稿了。

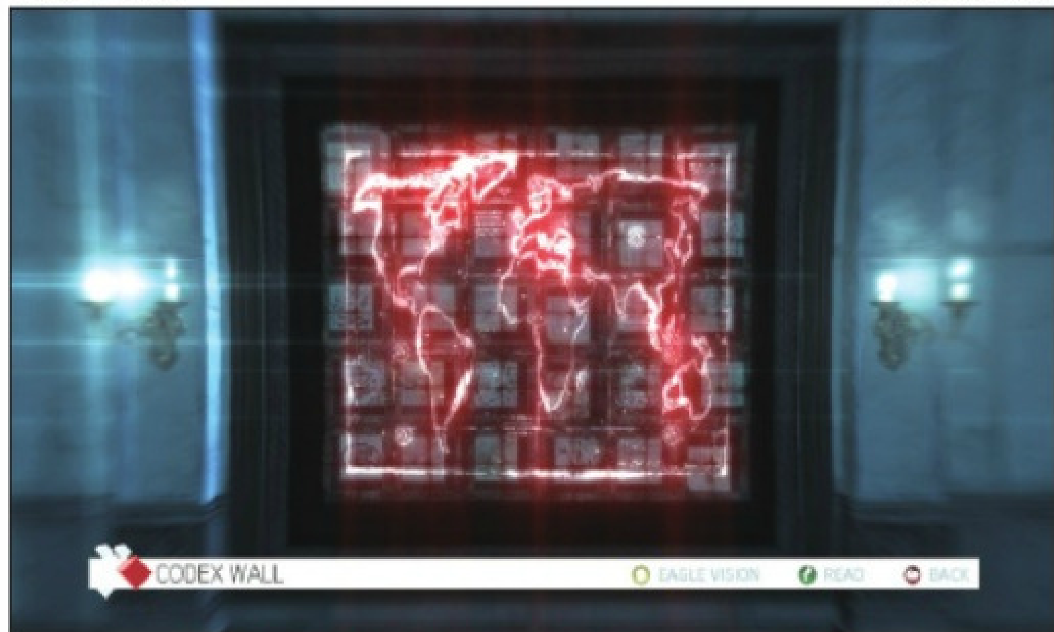


第十四章 我来，我见，我征服
（Veni,Vidi,Vici）

地点：罗马
时间：1499年

任务：调查密室的位置
（X Marks The Spot）

拿齐后回到祖宅奥迪托里城堡，先去找达芬奇看下手稿，再找玛里奥叔叔，将所有的手稿放到墙上，调查它，进入鹰眼模式，旋转每页手稿到适当方向，组合成一幅世界地图。建议先旋转四周的手稿组成边框，再安排其它。



收集齐三十页预言者手稿，拼成一幅地图

完成地图后将苹果放置到石座上，散发的光芒在地图上投射出密室的所在，是在罗马的位置，罗德里哥当上教皇就是为了方便寻找密室。玛里奥说手稿中始终提到，打开密室需要两块伊甸园碎片，一块就是这苹果，另一块则是教皇手杖（Papal Staff），艾西欧决定动身前往罗马，一定想办法进密室一探究竟。

任务：深入虎穴
（In Bocca Al Lupo）

在书房和玛里奥谈话，来到了罗马的河岸边。利用空中的脚手架和横杆攀爬到塔楼顶部，解决四名守卫，扳动墙上的拉杆开铁门，进院子尾随刺杀两名巡逻的守卫，攀上阳台刺杀另一个，扳拉杆打开下面的铁门。来到下一院落，清掉四名守卫，攀上塔楼小亭，后面有追兵，纵身跳落到马上，沿着城墙疾速奔去，跃过坍塌处，下马攀爬到塔楼，跳落到另一边的草堆里，利用几座草堆暗杀掉附近的巡逻兵。

继续攀越塔楼，清掉成群的守卫后攀上平台，扳动第三道拉杆，从下面打开的门进到西斯汀教堂（Sistine Chapel）。混进僧侣群接近守卫，用毒刃来暗算他们，等他们毒发身亡后，扳拉杆进到下一条走廊。这里有两名走动的守卫，利用僧侣群躲避他们，绕到走廊末端扳动拉杆进到礼拜大厅。

教皇罗德里格正在给民众讲话，利用空中的平台接近他，锁定目标后纵身刺杀。没想到教皇利用手中的法杖进行反击，发射的光芒击倒了礼堂里的所有民众。艾西欧使用苹果幻出一群分身，协助围殴教皇，这时任何的反击、暗杀都是无效的，只有用快速的连击硬拚。将教皇打败后，他再次用法杖的能力把艾西欧打倒，手中的利刃刺入他的腹部，抢走苹果逃跑了。

艾西欧忍痛爬起，用鹰眼模式扫描一下，在平台两侧的墙上找到机关，按动它们打开地上的密道。来到地下的密室，罗德里格正试图打一道石门，艾西欧扔掉手中的长剑，对他说道："不用诡计，不用武器，不用神器，让我们来看看你是个怎样的废柴！"接下来和他展开肉搏，一直用反击技能就可以了，最后按QTE将他推倒。

"你不能杀我，不能，我是预言者！"罗德里格叫道。"你什么也不是……"艾西欧俯身说道："我该做的都做了，杀了你仍换不回我死去的亲人们。没有绝对的真理，一切皆被允许，安息吧！"

艾西欧站起身形，面前的法杖和苹果散发出眩目流动的光芒，面前的一道金属门被打开了。按照罗德里格的说法，万年前古书上的记载，法杖


艾西欧决定前往罗马寻找教皇


纵马跃过城墙的塌陷处

和苹果这两件伊甸园碎片是用来打败造物之神的，神代表着所有的知识和力量，他成为教皇也就是为了从梵蒂冈的神那里得到强大的力量。这道密室的大门之后，到底隐藏着什么，进去看看真相吧！


艾西欧用"苹果"幻化出分身围殴教皇


教皇朝艾西欧的身上刺了一刀

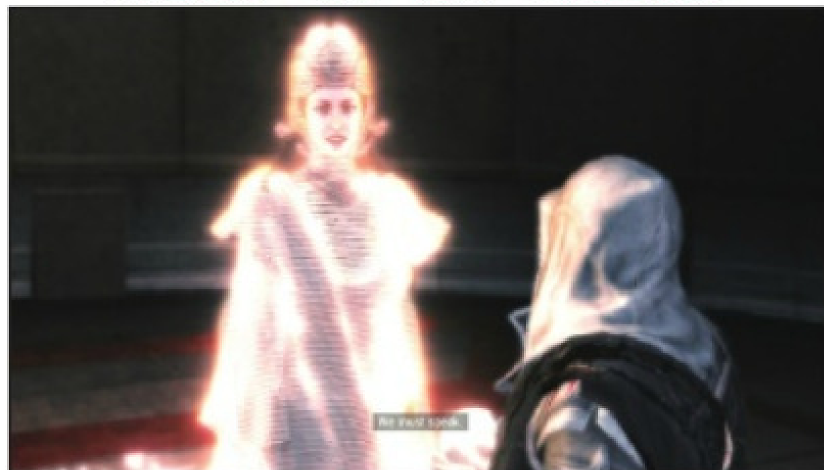
进入密室，万道霞光幻化出女子的形体，她说道："很高兴见到你，预言者！"艾西欧问道："你是谁？""我有很多种名字，人类有的叫罗神（Minerva，司智慧、工艺、发明的女神），以前还有人叫我朱诺（宙斯的妻子）、朱庇特（Jupiter，罗马神话中主宰一切的神）、廷尼亚（Tinia，古罗马神话的主神）……"

"你是神？""不，不是神，我尽量说简单点，你们人类是很难理解我们的存在的，我们是比你们更先进文明的生命，是很久以前到这个世界的。你们可以不理解我们，但必须要听从我们的警告，必须！""你的话我很难理解……""我们的话不是对你说的。""你在说什么？这里除了我没有别人！""够了，我并不是在对你说话，而是通过你把话传递出去，你是预言者，仅仅扮演属于你的角色罢了。现在，请你保持沉默，听我慢慢说下去。

我们创造了人类，给了你们生命，然而人类却背叛了我们，两者之间发生了一场战争，最后太阳将整座地球被烧掉了，你们的世界化为焦土，只有少数的我们和人类生存下来。后来，我们创造了你，让你的身上兼具我们和人类的优良品质：牺



用法杖和“苹果”打开一间密室的门



古代的神就是拥有先进文明的外星智慧生命

牲、勇敢和怜悯，我们让你以鲜活生命的姿态来到这个世界，试图去避免灾难的再次发生。然而，时间是我们最大的敌人，我们意识到来日无多，真相将会湮灭于古老的神话和传说之中，我们所做的一切，将没人能够懂得，就让我们的话通过你记录下来吧，希望它能给人类带来生的希望。

你必须找到另一伙圣殿骑士，那些战火中曾保护过我们，逃避那次战火隐居于世的人，如果他们能够出手，这个世界或许有救。我们不久将离开这个世界，不会再为你们做更多的事情了，下面就看你的了，迪斯曼德。”

艾西欧讶异道：“慢着，谁是迪斯曼德？我没听明白……等等，我还有很多问题！”话音甫落，那个女子的幻影却倏然消逝了……

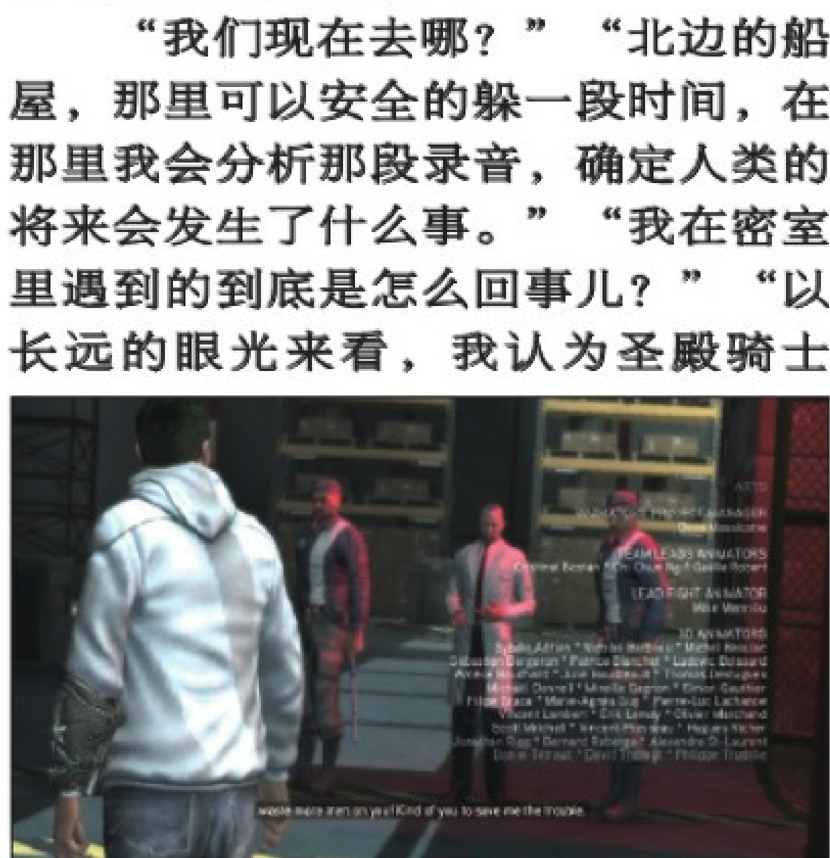
迪斯曼德从虚拟机上醒来，看到露西匆忙的跑进实验室，她急促的说道：“肖恩，还有丽贝卡，你们赶快将这里的东西搬上卡车，我和迪斯曼德去应付圣殿骑士团！”迪斯曼德问：“怎么，他们找过来了？”“嗯，他们找过来是我们早就预料到的事，这个地方我们呆得也够久了。”

跟随露西往库房行去，在路上遇到维迪奇（Vidic）博士，他朝迪斯曼德说道：“迈尔斯，真是令人惊喜的相遇，看样子我得在你身上浪费点人手了，你总是喜欢给我制造麻烦。”“你想怎样？维迪奇？”“叫你回家，我们还有许多的工作要一起完成。”

“那是不可能的。”露西朝博士说道。博士道：“你总是变着花样让我失望，露西，我曾救过你，还记得吗？这就是你的回报方式？”“是救过我，所以你就可以破坏人们的生活，在他们身上做各种实验？”“又来这些无聊的辩论了，你是我的人，就得按照规划的去认真做事。”“我和他们一样，不过是你利用的工具！”

迪斯曼德此时已练会了阿泰尔和艾西欧身上的刺客技能，很轻松的将打手们打个落花流水，而博士却扔下几句狠话悻悻逃走了。

“我们现在去哪？”“北边的船屋，那里可以安全的躲一段时间，在那里我会分析那段录音，确定人类的将来会发生了什么事。”“我在密室里遇到的到底是怎么回事儿？”“以长远的眼光来看，我认为圣殿骑士



游戏的尾声，艾西欧遭遇维迪奇博士的追击

团并非我们最大的敌人。”“那太阳是怎么回事儿，把整座地球给烤焦了？”“我也不清楚，可能和地球脆弱的地磁有关，理论上，强光可以使



迪斯曼德完全掌握了刺客技能，预示着三代将在现代城市展开?

物体反地磁悬浮，若发生在星球上，它的地质结构会变得极不稳定。你在密室遇到的事情固然匪夷所思，但告诉我们一件事，就是一场大灾难灭绝了人类的第一次文明，而我们现在经历的则是第二次文明，具体的事情有待考证，我们需要反复研究那段录音，你还需要继续发掘你记忆里的东西，或许能有更多的发现。”“好的，我已经准备好开始了……”

符号谜题全破解

在游戏场景中隐藏有20个神秘符号，用鹰眼模式扫瞄后，可以得到加密的影片，需要完成谜题来解密，将20个片段连缀成完整的影片。符号的获取不分先后，解密可到Esc菜单里的“Database”→“The Truth”中来解。

谜题分为四种类型：选图、拼图、密码和调查。

选图：在提供的十幅画像中选择正确的五幅

拼图：旋转圆盘拼成完整的图像

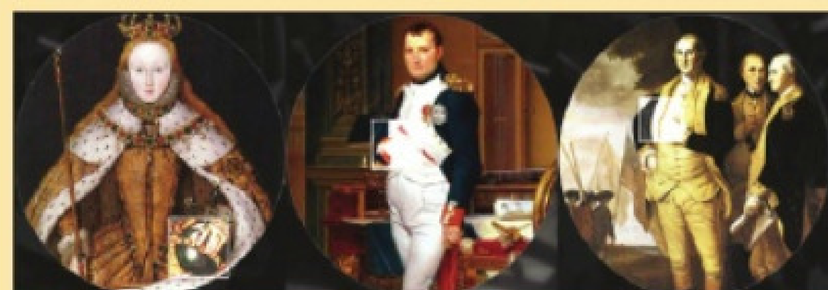
密码：右边的转盘提示三个密码所代表的符号，在左侧数字下方填入正确的符号

调查：用选框指定正确的线索位置

下面按影片的顺序将谜题解答如下：



↑符号1：找到五幅和水果有关的画像。



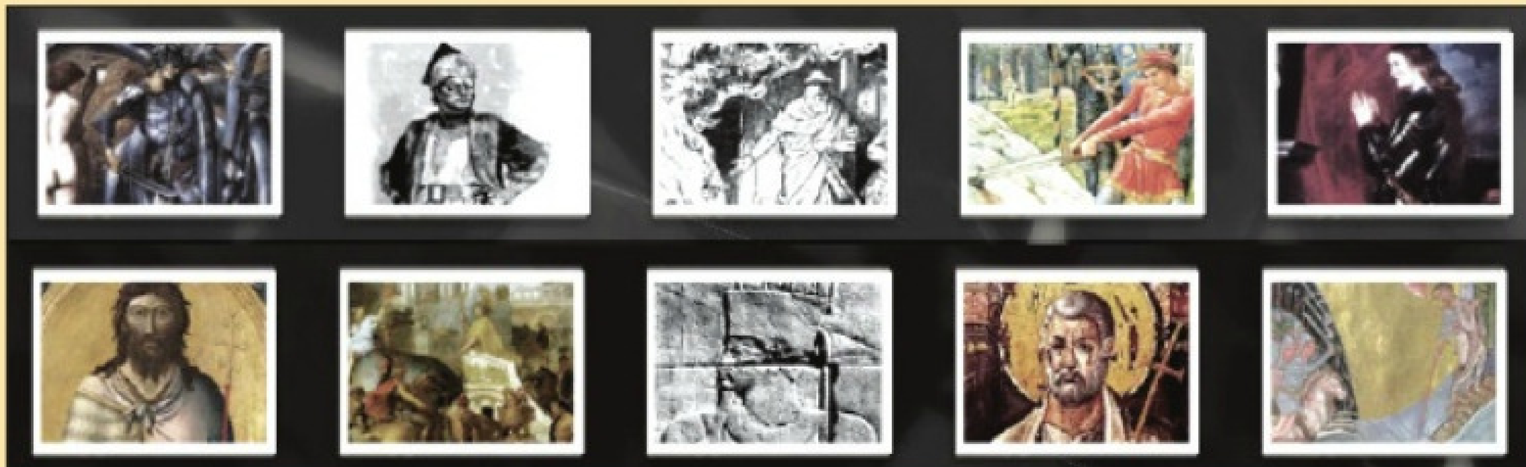
↑符号2：旋转圆盘，分别拼成伊丽莎白一世、拿破仑和华盛顿的肖像。



↑符号3：用红外线扫描三张照片寻找球状物，第一张在茶几上；第二张在倒悬的人头右下方；第三张在中央那人的右手边。



↑符号4：调查第一张越战的照片，士兵手中的火箭筒；第二张法兰西的照片中选取士兵手中的枪；南卡罗莱纳州的照片中，调查士兵步枪的刺刀；最后一张是佛像，调查右边天神手中捧着的火球。

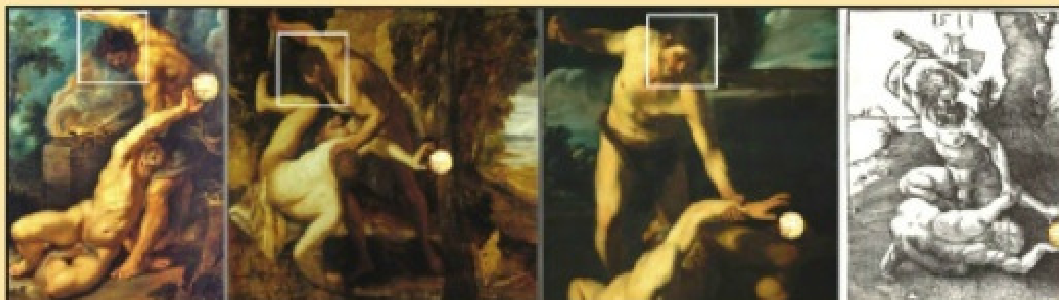


↑符号5：第一组画像中，选择人物握剑的画像。第二组画像中，选择人物握有法杖的画像。

↑符号7：开始要选出五幅有穿红袍人物的画像，然后调查十字架上耶稣右下边的物体。

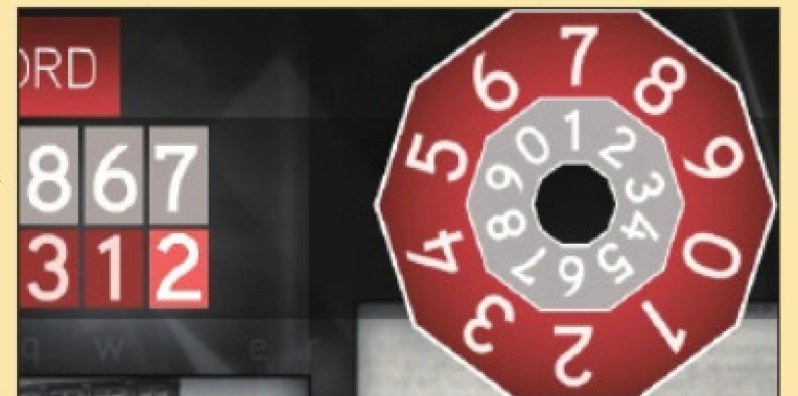


←符号8：考验听力，声音越小越接近目标。开始是俄沙皇尼古拉斯二世的画像，调查手杖的上端。第二幅是法兰西圣女贞德的画像，调查贞德剑柄的上端。第三幅将火焰移到圣女贞德身上，然后将另两张叠在一起。



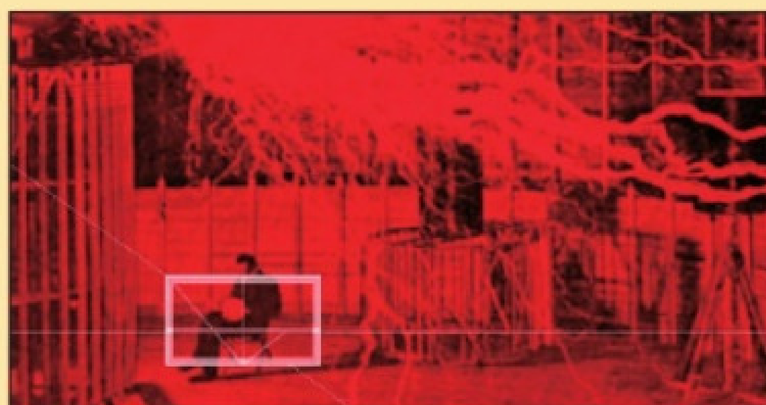
↑符号6：组合四幅画像，较之前有些难度，有的两圈会绑定转动，决窍是先找到固定不动的，逐圈拼合。

→符号9：首先在照片里寻找道具，越接近目标鼓点节奏越急促。第一张照片，在男子大衣上；第二张照片，在病人的前胸上。然后猜文件的密码，提示是6＝1，得出的密码是312。

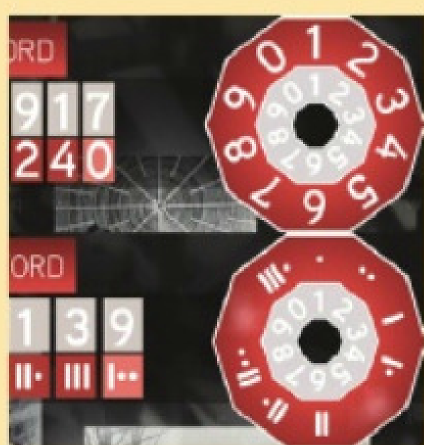




→符号10：搜索照片中的月球左下方，找到空间站。第二幅照片，旋转圆盘组成一个完整的图形，从中心开始对齐，这里有几圈会关联转动，难度稍大。第三幅登月照片，搜索下端的阴影里找到球状物。



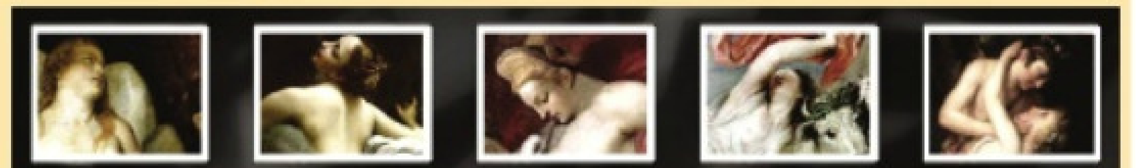
←符号11：首先将整个区域的灯泡全部点亮，然后调查铁塔的照片，移动选框至门上方的两扇窗户上。屋子里坐的是科学狂人尼古拉·特斯拉，将选框移至他身上。



←符号12：还是猜密码，左边图纸上提示4＝1，输入密码240打开文件。接下来将灯亮全部熄灭，放映一段无声电影，然后点取爱迪生手中的灯泡，又是猜密码的谜题。

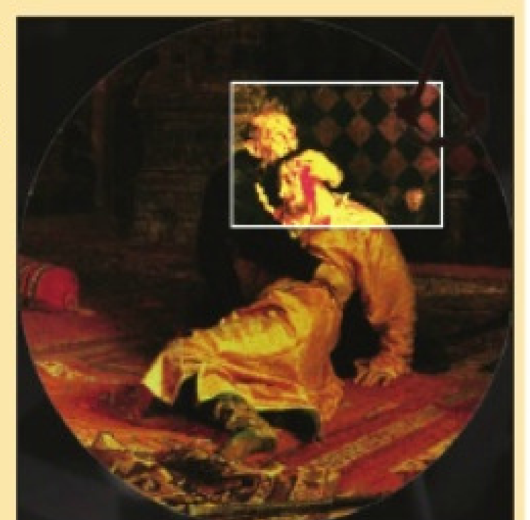


↑符号13：首先是密码谜题，然后点击红色按钮播放录像资料，在白纸上搜索到一组密码：71645。



↑符号14：在一组画像中选取与性有关的五幅画像。

→符号15：首先旋转圆盘拼图，难度较大。完成后出现一幅世界地图，点选各国的诸位历史人物。

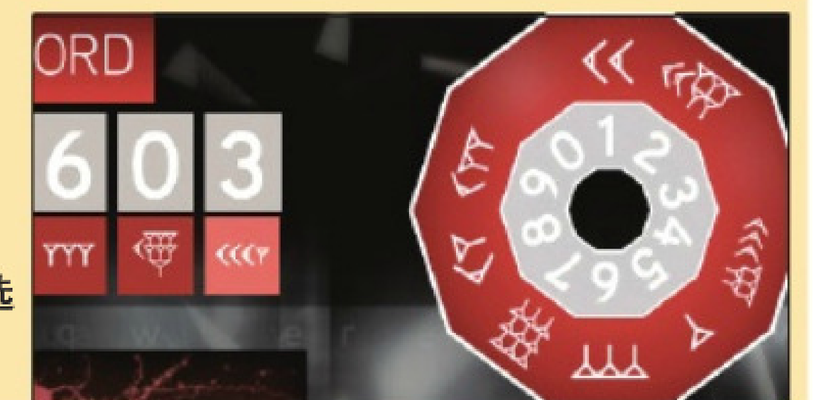




←符号16：在世界地图上点选正确的地名通古斯“Tunguska”，看到通古斯大爆炸的一段影片。



←符号17：猜密码的谜题，然后出现一张老照片，点选房屋的右上部。



→符号18：猜密码谜题，如图选择符号，出现一幅神经元图片，激活所有的节点。





↑符号19：在一组图画中选择含有崇拜太阳的图，然后会出现一副太阳星图，在左下部找到地球的位置。

←符号20：最后一个拼图的难题，最省力的解法是从外至内，具体如下：初始状态，第五圈左转两次，第四圈左转两次，第三圈右转两次，第二圈右转五次，第一圈左转三次。完成得到一幅图像，调查上方的太阳，最后出现一道猜密码谜题，这里随便输入符号就行，因为提示就是阿萨辛的座右铭：“没有绝对的真理，一切皆被允许。”

接下来出现一具骷髅，将它的躯干和四肢组合好，至此所有的影片全部被解锁，形成一部完整的影片，里面记录着亚当和夏娃赤身裸体，带着苹果逃离伊甸园的情形。



寻找——爱丽丝梦游奇境

■北京 chilili

一只白兔，他穿着套装，揣着怀表，在洞中奔跑。地面上传来的“爱丽丝”三个字让他停下脚步，“爱丽丝？已经找了三个爱丽丝了，都不是要找的那个爱丽丝，这个会是么？”白兔停了下来，“无论如何，还是去看看吧。”白兔从一个洞口跳到地面，看到一个女孩正在花园中奔跑，似乎在躲避什么人。

这个女孩就是爱丽丝，一个男人刚向她求婚，爱丽丝不知该怎么回答，只好选择逃进花园，没想到在花园中，会看到一只穿着衣服的兔子。爱丽丝跟随白兔来到树下，被白兔一把拉入树下的兔子洞中，醒来时的她，在一个陌生的房间中。房中有一个桌子，桌子上放着一块看起来很美味的蛋糕、一瓶写着“喝我”的绿色药水和一把金光闪闪的钥匙。爱丽丝找到钥匙可以开的门，但这门尺寸太小了，她无法通过，于是她转头去研究药水和蛋糕。爱丽丝不知道，她的举动都正被人观察着，观察者就是那只白兔和一只老鼠。当白兔看到爱丽丝喝了饮料、吃了蛋糕、变了几次大小后，他认为这就是他要找的爱丽丝。这时爱丽丝已经用钥匙打开小门走了进去，白兔和老鼠赶忙跟进门去，开始寻找爱丽丝。

寻找爱丽丝

门后是一片花园，白兔一进来就遇到一扇不停摆动的铁门，想要通过这门，就得让他停下来，于是白兔掏出大怀表，对铁门搓出一招时间静止，铁门立刻不动了。深入花园，这里杂草丛生，还有飞速旋转的路标和挡路的藤蔓，白兔用怀表抢开道路，用时间技能找到方向，一路蹦跳前行，顺便还收集到不少闪亮的颗粒。


分辨爱丽丝是不是真的



遇到爱丽丝

白兔和老鼠终于在花园的某处看到了爱丽丝，她正身处惊异和迷茫之中。爱丽丝也发现了白兔和老鼠，三人开始交谈，白兔看爱丽丝并不记得这个地方和发生的事情，老鼠仍不相信这个爱丽丝是“那个”爱丽丝，于是建议带爱丽丝去找一个聪明、能够告诉大家她是谁的家伙——毛毛虫先生。

寻找毛毛虫

三人前进的路上还算顺利，唯一的麻烦就是一个挡路的大藤蔓，他们走向哪边，藤蔓就出现在哪边的路口，白兔只好装作往回走的样子骗藤蔓出现，然后用时间技能将它定住，才继续前行。当三人来到一扇被玫瑰缠绕的大门前，突然出现一个红心状的传送门，扑克士兵从门中走出，他们是这个世界目前的统治者红皇后的手下。白兔掏出怀表，与这些士兵战斗，这些士兵没什么可怕，只要不断地击打，很容易就可以打败他们。打败士兵后，该想办法打开大门了，先用歌声唤醒陷入沉睡的玫瑰，再用时间技能让她恢复青春，恢复活力的玫瑰收起缠着门的藤蔓，白兔三人得以通过。

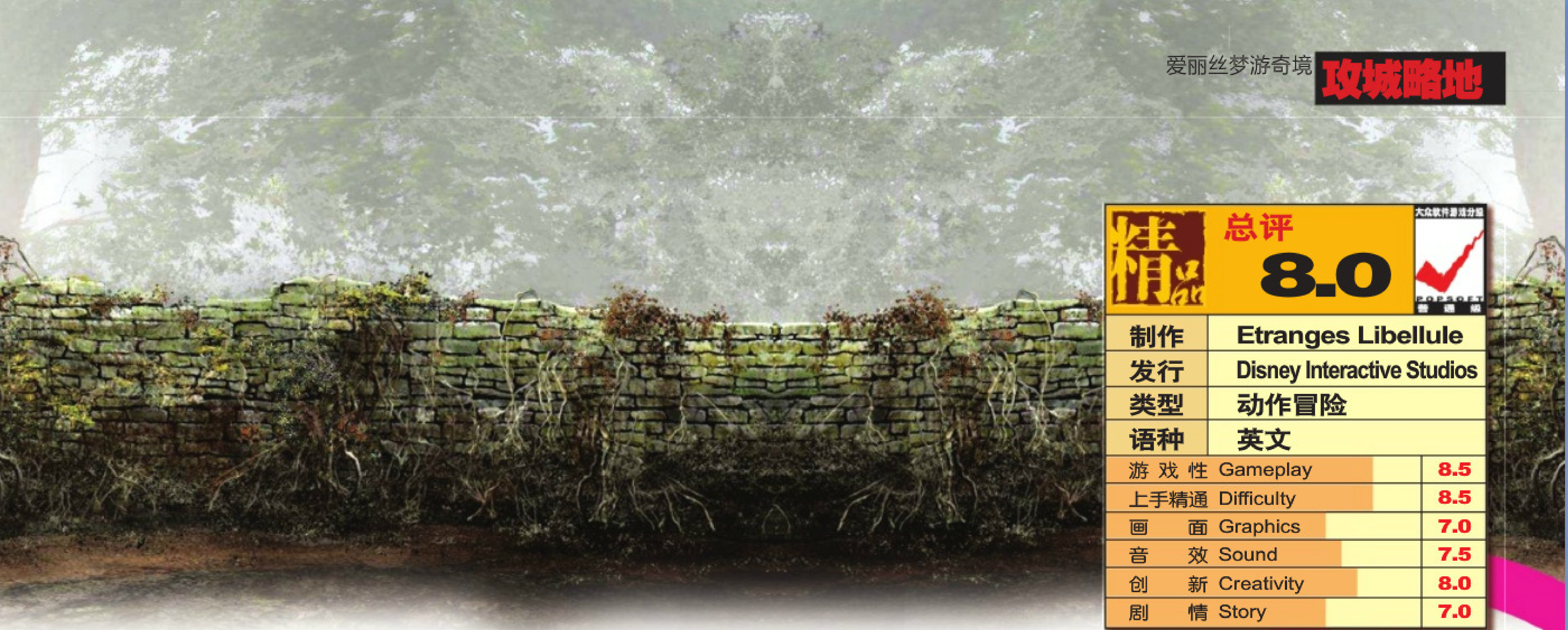
大门之后没有别的路可走，只有一扇白色小门，但现在是正常体型的爱丽丝无法通过。白兔举着怀表搞定几个旋转路标，一瓶缩小药水出现在面前。爱丽丝刚喝下药水，扑克士兵再次出现，抓起变小的她就要进红心传送门，小爱丽丝挣扎着抓住了门框，给自己赢得了获救的机会，白兔将爱丽丝从门里拉出来，并击退了敌人。

三人穿过小门，来到一片蘑菇地，发现了一颗国际象棋的棋子。得


扑克士兵出现



沉睡的衰老玫瑰



到棋子，就可以到路途中的国际象棋棋盘中提升大家的战斗能力，当然这需要支付一些闪亮的颗粒。三人继续沿着蘑菇路走下去，期间搞掂了几只蜜蜂和几个游荡的士兵，又来到一扇


爱丽丝险些被抓走



胆小的灰兔


发现蓝色毛毛虫

白色的门前，这扇门只有爱丽丝能打开，但门的尺寸对于小爱丽丝来说又太大了，爱丽丝要变大，就要吃蛋糕。白兔闻到有蛋糕的味道从树上飘下，于是跳上树，又干掉几只蜜蜂后，拿到树上的蛋糕。爱丽丝吃下蛋糕，体型恢复正常，打开了白门。

一只惊慌失措的灰兔，突然出现在爱丽丝三人面前，单身一人的他总怕被红皇后抓走，让他加入队伍一起走吧。这只灰兔有让物体移动的能力，这下浮空的箱子啊，地上的石头


记载历史的长卷

都可以翻上一翻了。更重要的，他可以移走那堵着路的墙，让大家可以继续前进。

几个伙伴们来到墙后一个圆形的空地，突然一条大狗冲了过来，龇着牙向爱丽丝奔去。这狗是红皇后的看门狗，虽然个头大，但有点傻，几块石头丢过去，就把它注意力吸引过来。在大狗被挑衅后冲过来的时候，白兔用时间静止将他定住，灰兔再把他路线上的石柱升起，当它再次能动的时候，已经刹不住车了，一头撞上了石柱。趁大狗撞晕无力反击的时候，再对他进行攻击，如此三次，大狗变的虚弱了，这时灵活的老鼠趁机跳上狗头，一剑挑走了狗眼。失去一只眼睛的大狗，哀嚎着逃跑了。

刚松了口气的爱丽丝，突然听到墙头有人鼓掌叫好，原来是一对胖乎乎的双胞胎。当他们讨论着爱丽丝是不是还记得他们时，一个稳重深沉的声音响起。顺着声音的方向，在两片大叶子后面，众人看到了蓝色的毛毛虫先生。毛毛虫见到爱丽丝，展开一幅长轴，这个卷轴记录了这个地下世界的历史，包括众人期待的“法比哦之日”。“法比哦之日”是爱丽丝打败红皇后的恶龙的日子，那一天，爱丽丝用沃尔珀之剑屠了恶龙，这是唯一能杀死恶龙的武器。大家都寄希望于爱丽丝能够再次屠龙，推翻红皇后的统治，可毛毛虫却说眼前的爱丽丝并不全是那个爱丽丝，建议大家去疯帽先生那里找答案。几个伙伴再次上路，目标要找到疯帽先生。

寻找疯帽先生

众人利用石板拼路走出花园迷宫后，又遇到双胞胎胖兄弟，他们在玩捉迷藏。一个胖兄弟挡住了大家要通过的白门，只好帮他找到藏起来的那个兄弟，结束他们的游戏，让他们离开。进了这扇白门，众人来到一个怪异的房间，四周的墙上布满了门。这些门后面，有些是死路，有些是另一个房间。其中一扇门后的走廊上，





的一端坐着疯帽先生。疯帽先生看到爱丽丝高兴极了，欢喜到一半，被半空中出现的猫打断了情绪。这只猫叫柴郡猫，它有一张很大的嘴，看起来似乎总是在笑。疯帽先生看到柴郡猫，就捂住头上的帽子，变的很不友好。柴郡猫看疯帽先生对自己态度不好，知趣的离开了。看到自己的怀表再次走动起来，



冷清的下午茶会

疯帽先生认定这个爱丽丝就是他们要找的那个爱丽丝。为了“法比哦之日”，大家需要找到屠龙剑。据白兔说，剑应该在红皇后的城堡中，从这出发的话，要从灰兔的房子，也就是面前这座破房子中穿过。

有一个悬空的门，拉下这扇门，穿过去，进入新的区域。

几人跳过小溪，一通攀爬来到一片空地，一群扑克士兵正要把空地中间一个门埋起来。趁着门没有完全不见的时候打败士兵，把门拉出来，大家才能按路标方向进入这扇门。门后是另一片空地，立着一些完整或残缺的门，中央有一只渡渡鸟在说着什么，但它语速实在太快，大家完全听不懂，需要白兔用时间技能让它缓慢下来。听完渡渡鸟的说明后，把地上零散的门板拼回去，然后开始可能有点转向的穿门行动。在走过正确的门后，大家来到新的区域，这里有一颗残破的古树和一段残破的棋盘路。在一些树枝后，几人又看到了胖兄弟两人，而且他们再次挡住要走的门，要让他们离开，就要帮他们清理这里的猪。为了把藏在古树的洞中的那只猪赶出来，白兔挤进去洞中。不光赶出了猪，还发现了树洞中隐藏的棋子。在赶走了所有的猪后，胖兄弟两人满意离去。

走过白门，又是一个新的地方，这里到处竖立着危险标志的牌子。在狰狞的枯树和破旧的房子之间，摆着几张茶点也黯淡无光的桌子，桌子



趁门完全陷入前打败士兵



从倾斜的门穿过

寻找屠龙剑

疯帽先生有视觉欺骗的能力，只要站在激活的帽子瞭望台上，就可以通过视觉欺骗，将原本不在一个平面的物体组合，转动视线角度，让前后物品重合，他们就变成为真实存在。利用这个技能，将灰兔插在屋子前的房门与房子组合起来，使房子有门可以进入。这时，红心传送门又出现了。疯帽先生忙让爱丽丝喝下缩小药水，把她藏在自己的帽子上。这次从传送门出来的不只有扑克士兵，还有红女王的贴身侍卫黑骑士。黑骑士说女王已经感到爱丽丝的存在，要把她抓回城堡。但他没有发现藏在帽子上的爱丽丝，只好下令把疯帽先生和白兔等人都抓回去。拿着大斧子的士兵走出门来，他的斧子很锋利，一下子能砍掉两格血。不能再像之前那样一路攻击，还需要看准时机躲闪才能保命。

终于打败扑克兵，穿过了灰兔的房子，又遇到一条宽度无法跳过的河。白兔用时间静止，控制顺流而下的木头，利用木头做桥，方能继续前进。过了河后，看见胖兄弟俩人正拼命够树上的风筝。灰兔托起他们拿到风筝，俩人继续去别处玩耍了。他们临走提醒众人，有个路标能帮助大家去城堡。白兔定住路标，原本的藤蔓散去，显现出一条道路。这条路的尽头是一座屋子的废墟，屋前的画中画的是小屋原本的样子。这里还有一个帽子瞭望台，斩去围绕着台子的荆棘后台子激活，疯帽先生把画中的小屋变成了真实。

几人进入焕然一新的小屋，看到一扇白门，但爱丽丝现在太小了，要长大一点才能进入。于是大家东敲西打，对房子大肆破坏，打出了房间、帽子瞭望台和墙上的画。疯帽先生组合两个墙上的画，为房间开出一条新的走廊，这个走廊之后是倒立的世界，大家只能头冲下走在天花板上。走廊的尽头是一个厨房，一块可以让爱丽丝变大的蛋糕就摆在桌子上。但在天花板上行走的大家，一时没有办法拿到它。观察房间后，利用桌椅板凳搭路，来到橱柜前将柜中的叉子释放，扎在墙上的叉子，刚好形成通向蛋糕的梯子。小爱丽丝又吃了太多的蛋糕，变的过于巨大，塞满了整个屋子动弹不得，看来还要找些缩小药水。



被破坏的屋子显现出通道

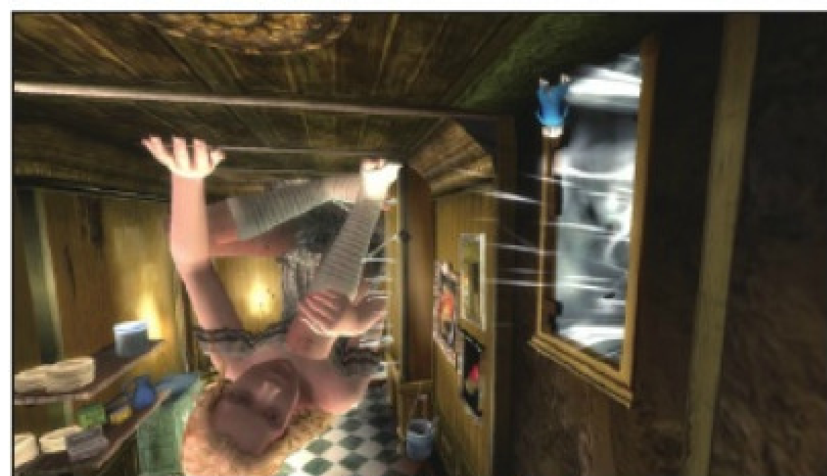


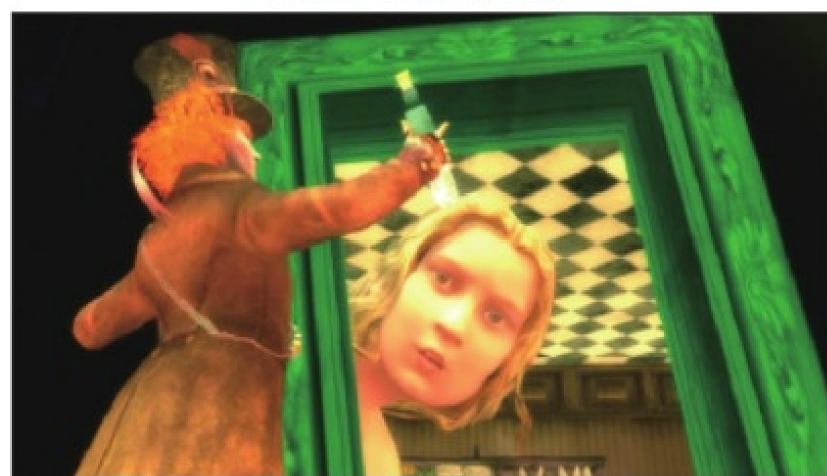
倒立的房间

通过大爱丽丝在墙上拍出的洞，剩下的人掉进一个龙卷风般的空间，这里果然有一瓶缩小药水，在老鼠几乎就要拿到药水时，突然着陆了，药水弹向了远处。扑克士兵从各个方向涌来，新的兵种弩手出现，会远程攻击的他们威胁很大。灰兔铺路、白兔控制、疯帽挥剑，几人配合着消灭所有的敌人。利用帽子瞭望台，疯帽先生拿到缩小药，交给窗口张望的爱丽丝，大家从窗口回到厨房，走向屋里那扇白门。

门的另一边是帽匠曾经的家，但如今被龙破坏掉了。白兔说现在必须找到大钟，至于为什么，找到便知。

当大家找到这座绿色的大钟后，发现它无法运转，因为缺少了两个齿轮。齿轮之一在旁边的柜子里，还有一个则需要修复其他的钟才能得到。需要修复的钟一共四座，每修好一座就会


爱丽丝变得太大了


拿到缩小药水

有一部分画出现，当画完整后，画中的柜子就成为真实的存在，而那个齿轮就在这个柜子里。大钟有了缺失的齿轮，开始运转，白兔把大钟的时间定留在正午。原来要到红皇后的城堡，需要通过红色沙漠，白兔和疯帽先生有通往红色沙漠的捷径，但是捷径被藏在了一个地方，只有到正午的时候，才能找到它。果然，当大钟的指针指向正午，一个帽子瞭望台从地上升了起来。

扑克士兵又来捣乱，这次他们的目的是要把瞭望台击碎。几人尽力阻止他们的破坏，只要台子没完全破坏，灰兔就可以修复。赶走敌人后，搭好台子停下木板，将他们拼接，道路出现了。进入路尽头的门，就来到了红色沙漠。

红色沙漠到处漂浮着红沙，看起来很难通过。柴郡猫再次出现，想要帮助爱丽丝，但疯帽先生成见未消，仍对它一脸怒意。柴郡猫看疯帽不接纳它，就离去了，走之前为爱丽丝挖出一个门，还留下一个提示：要跟随白色的带子走。挖出的门可以直接回到布满门的屋子，而这个提示将帮助爱丽丝他们穿越沙漠，不被风沙吞噬。

大家跟着向前延伸的白色带子前进，小心避开旋转的沙坑。当带子被石头压住，灰兔把石头挪走，当带子被风卷起，白兔将风静止，当桥四碎分散，疯帽先生将他们拼合。但经过一块石头后，白色的带子却到处也看不见了。几人挖出大石头，发现上面画着一些符号，不得其解。悄无声息再次出现的柴郡猫告诉众人，即使带子被埋在沙下看不到，它也是存在的，只要走对方向就可以，石头上的图案，就是路的提示。于是几人按石头上的箭头方向：第一次走中间所示方向，第二次走右边，第三次走左边，沿着隐藏的白色带子前进，知道带子再次显露在地面上。

几人一路前行，其间拿到几颗棋子，也经历多场战斗，几个人都战斗力都得到提升。疯帽先生学会一个很有用的新战斗技能，可以捏碎扑克士兵的盔甲，使得士兵防御为零。但那些持盾士兵的盾可以阻挡一切攻击，灰兔要首先将他们的盾扔走。白兔的时间控制技能也有了变化，不但可以


将大钟定在正午时间

静止敌人，还可以将时间倒转，让敌人自己退回门中。虽然敌人越来越多，越来越厉害，但几个伙伴的配合越来越默契，还时不时能打出一些很妙的战术来。

红色沙漠上还时不时出现几股龙卷风，风把白色带子吹起，需要白兔的时间技能将风静止，大家才能继续沿带子前进。看起来就要走出沙漠


隐藏的瞭望台从地面出现



柴郡猫挖出捷径


石头上的谜题

了，众人面前出现了一道无法越过的大裂谷，白色的带子在两岸飘起，却无法连通。白兔把带子固定，疯帽先生将其合并，将裂谷拉拢合并，变成通途。经过了这最后一个考验，爱丽丝一行终于看到了出沙漠的门。

穿过这扇门，进入到红皇后城堡的外围，但宽广的护城河，使爱丽丝众人无计可施。这时柴郡猫又出现了，说它有办法带大家过去，只要疯帽先生转变他的态度，给它礼貌的请求。在伙伴的劝说和压力面前，疯帽先生低头了，和颜悦色的请求柴郡猫帮助。柴郡猫满意的加入爱丽丝的队伍，并马上发挥了作用。众人面前其实有一道隐形的门，柴郡猫有看见隐形物品，并让它显形的本领，有了这个帮助，大家从门走到护城河的对岸。

柴郡猫不但可以让隐形的物体显现，还可以让合适的物体变成隐形。在柴郡猫和灰兔的努力下，众人通过升降台，来到进城的门前。只是这扇门被破坏了，门板散落两处，一片在



附近，可以直接拼上，另一片则在被水隔开的另一个平台。移走货架上的石堆，发现一架小船，灰兔操纵小船来到那个平台，将另一片门板拼上。这个台子上还有些可以隐形显形的墙壁，柴郡猫支配得当，得到一枚棋子。

走入那扇拼好的门，进到红皇后城堡的花园中。红皇后正在大臣士兵们的陪同下，玩着她最喜欢的槌球，并没有发现爱丽丝几人。为了潜入城堡找剑，爱丽丝需要变大小，可她总是不能掌握合适的量，要么太小要么太大，这次又变得太大了，而且已经没有缩小药水可以用来还原。不得已，爱丽丝只好与红皇后攀谈起来，为疯帽先生他们拖延时间，让他们有机会去塔顶找药水。红皇后没有认出变大的爱丽丝，以为来了新人，拖延计划生效了。



疯帽先生对柴郡猫转变态度


红皇后认不出长大的爱丽丝

疯帽先生几人要尽快到塔中找到药水，可塔的入口有扑克卫兵，他们不允许任何人进入。观察一番后，疯帽先生发现在上一层有一个帽子瞭望台，想来应该有些用处。于是他们拆去固定中央台子的木板和螺栓，灰兔将平台升起，白兔将台子固定，灰兔再用地上的石板搭出道路，之后柴郡猫让最后隐形的道路显现，帮助疯帽先生来到瞭望台，通过瞭望台，将升起平台上移向卫兵，使平台上停着的一只鹰靠近卫兵。

卫兵被鹰抓走，塔门无人看守。众人趁机移动机关进入塔中，看到是一个挂满红皇后画像的大厅。摘下所有的画像，发现画像后藏有很多扇门。这些门不是普通的房门，更像是传送门，穿过一扇会从另一扇出来。从其中一扇进入后，来到一个走廊，这里还是几扇的门，但这里的门和之前有点不同，每个门上都有一种扑克牌的花色。几人试着进入几次后发现，相同的花色的门为一组出入口，互相连通。通向二层的花色是草花，于是一行人从楼下的草花门进入来到二层。这里又有一个把守的卫兵，疯帽先生故伎重施，再次让卫兵被鹰抓走，大家进入卫兵看守的大门。



门里是一个高大的审判间，有一个巨大的天平。灰兔和柴郡猫利用砝码让天平上下移动，拿到棋子、箱子，最终进入上一层的门。一块“注意脚下”的牌子立在门口，于是众人翻开脚下的石板，记下了出现花色的顺序。走上一段楼梯，看到四道标有四种花色的门，按照之前路上花色的顺序进入每一扇门后，开启了最上面的门。从这扇门出来后，看到需要的缩小药水就在对面的台上。通向那边台子唯一的路上有卫兵把守，而且这次没用鹰可用，众人只好另寻他路。当看到两面迎风飘舞的长方形旗子时，大家有了主意。灰兔拉起旗子，白兔将他们固定，疯帽先生在把这两面旗子拼接成路，几人从旗子上走到有药水的平台。眼看药水就要到手，不知从哪飞来一只鹰，抓起药水就飞走了。众人连忙追了过去，灰兔控制滑动的石板赶路，柴郡猫让道路消失摔死巡逻的卫兵。终于拿到药水后，几人返回去找爱丽丝。

趁红皇后领着手下砍刺猬球的头时，爱丽丝将疯帽先生等人托过大门，并喝下缩小药，变成了合适的大小，和大家一起进入白色小门。


发现屠龙之剑

这扇门通到城堡的后院，院中是一个吊起的大铁笼，旁边有关养动物的棚子。爱丽丝在其中一个棚中发现了他们的“老朋友”，那只曾经交过手的大狗。大狗正因为失去眼睛痛苦不已，完全没有了之前战斗中的气势。爱丽丝看到大狗如此可怜，就从老鼠那里要回了它眼睛。当爱丽丝把眼睛还给大狗时，大狗转过身来，爱丽丝发现它的身后有一个奇怪的箱



黑骑士被关进大铁笼


被击败的黑骑士

子。过去打开箱子，里面装的正是那把屠龙剑。爱丽丝将剑取出，但变小了的自己现在根本没有力气提得动，只好先交给疯帽先生保管。这时终于想起爱丽丝是谁的黑骑士，挡在几人面前，要把爱丽丝抓回去，伙伴们开始与他进行战斗。

黑骑士的剑是他战斗的利器，只要有剑的格挡，谁也无法攻击到他，要想办法弄走这把剑。诱使黑骑士来到院内大铁笼的下方，柴郡猫把固定笼子的秤砣变没后，笼子落下，困住

了黑骑士。虽然黑骑士一身蛮力，可以从笼中挣脱出来，但剧烈的动作也会让他的武器离手，掉在远处。柴郡猫趁机让剑消失，逼得黑骑士拿出小匕首。这时可以对他进行攻击了，全力造成伤害，直到他重新拿起剑。

在第三次被关进笼子后，黑骑士怒气爆发，将笼子打碎，铁条落得满地都是。灰兔试着扔起铁条，发现铁条会刺向棚中大狗的屁股，被刺痛的大狗会用力的向后踢上一脚。于是几人想办法让黑骑士走到大狗身后，再扔出铁条刺痛大狗，大狗踢出的一脚，刚好落在黑骑士身上。剑被踢飞的黑骑士有没有了还手之力，几人一鼓作气将他击败。

寻找白皇后

虽然被挖眼刺屁股大狗已经很可怜了，但为了更重要的目标，爱丽丝还要最后再利用它一次，让它载着大家离开城堡。拿到屠龙剑的爱丽丝，该去见见白皇后了。柴郡猫说通往白皇后领地的路，就是之前那个大枯树旁的棋盘路。于是大家回到满是门的客厅，进入通向枯树所在地的门。

在柴郡猫的帮助下，现在可以通过之前因为隐形而无法进入的门。门后发现胖兄弟之一，他正因为找不到他的兄弟发愁。爱丽丝几人穿过几扇门，找到那个不见了的胖兄弟，他为了不再迷路，正在树上画着记号。兄弟重逢后开心的离去，在通向白皇后城堡正确的门上留下记号。爱丽丝一行走过有记号的门，来到大枯树所在的区域。疯帽先生将破碎的棋盘路拼接完整，几人终于进入白皇后领地。


骑着大狗离开红皇后城堡

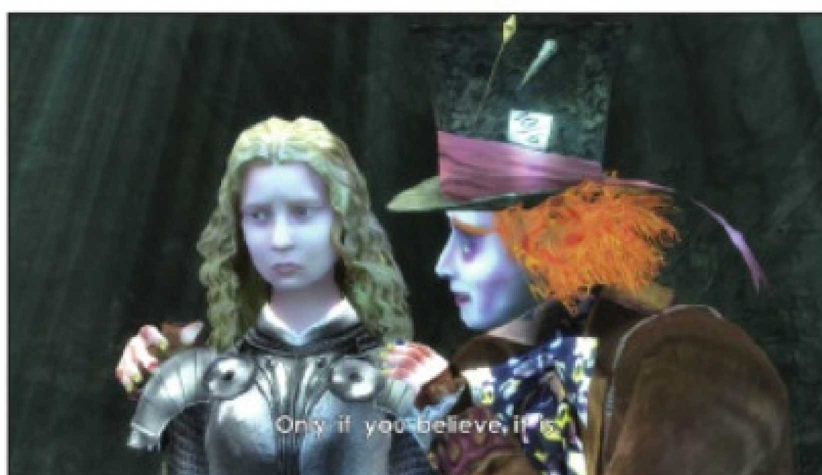

胖兄弟之一正在做标记


利用棋子打开白皇后城堡大门的机关

白皇后的城堡外有很多国际象棋棋子，需要利用这些棋子打开大门的机关。大家合力将棋子搬运排列好后，破解门上的机关，进入城堡，见到了白皇后。白皇后说爱丽丝有了屠龙剑还不够，要与恶龙作战，还需要一套盔甲和一面盾牌。为了让爱丽丝找到盔甲，白皇后让爱丽丝恢复原状，并且取消了所有白色门的身高限制，爱丽丝现在可以自由出入，不需再变大小。通过之前遇到的那扇上锁的门，就可以去到藏有盔甲的地方，现在这门锁也已经打开，大家可以出发了。



终于见到了白皇后



穿上盔甲的爱丽丝内心彷徨

爱丽丝几人返回之前有锁的门处，果然发现门上的锁不见了。进入这扇门中，是一个不太大的洞窟，洞的中央有一个平台，台子四周有些石块。几个人打碎这些的石块后，发现几块带有雕文的石头，这些石头可以在中间的台子上拼合，成为一个完整的石柱。将柱子的四节都拼好后，可以看出柱子雕刻的图案是一个盾牌的样子，盔甲和盾牌应该就藏在这柱子中。柴郡猫让石柱消失，只留下石柱中间的东西显现，正是爱丽丝需要的盔甲和盾牌。

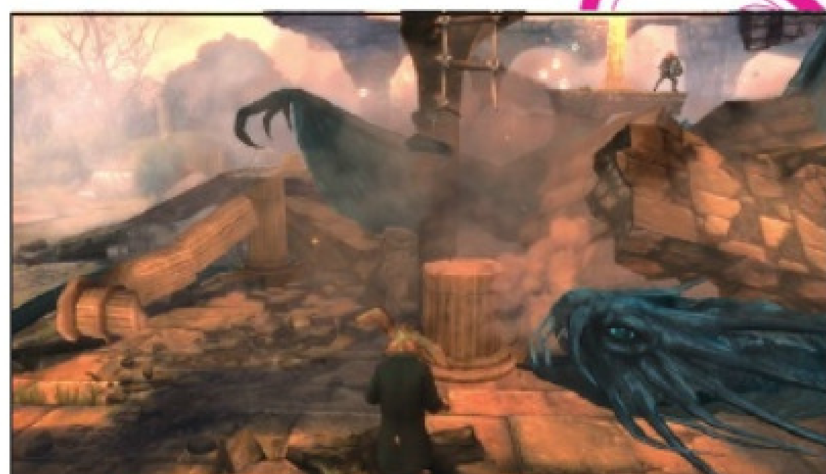
爱丽丝穿戴齐全，看起来俨然是一个有模有样的女战士，但无法理解现实和梦境、无法认清自己是谁的爱丽丝，仍对即将开始的战斗没有信心。正当爱丽丝掩面哭泣时，蓝色的毛毛虫先生再次现身，他对爱丽丝说：“我正在转变，和你一样，”爱丽丝看着身上已经缠绕了许多白丝的毛毛虫，似乎领悟到了什么：“这不是梦，这一切都是真的，战斗吧！”

法比哦之日

终于到了“法比哦之日”，红皇后和白皇后准备进行大对决，代表红皇后参战的是恶龙，代表白皇后的则是武装整齐的女战士爱丽丝。恶龙通体蓝色、身形巨大、爪利翼阔、目光凶狠，一看就是个很难对付的角色，这场战斗注定不会容易。战斗一开始，爱丽丝只能在废墟上躲闪逃窜，没有丝毫还手之力。虽然这应该是一对一的单挑战，但爱丽丝的朋友无论如何也不能袖手旁观，不能正面作战的话，就想点别的办法吧。

疯帽先生几人溜到战场对面的废墟，向龙丢出石块引起它的注意，当龙将头伸过拱门攻击时，灰兔搬起大石头压住龙头，让龙不能抽身，再趁机为爱丽丝将道路打通，帮助爱丽丝找到合适的战斗位置。挣脱后的龙再次扑向爱丽丝，这时的爱丽丝已经准备好了，快速有力的举剑刺向恶龙。爱丽丝在朋友们的帮助下一路向上，致命一剑刺上龙头，恶龙轰然落地。

爱丽丝战胜了恶龙，帮助白皇后获得统治权，战败的红皇后和黑骑士锒铛入狱。爱丽丝的朋友们为了庆祝胜利，决定跳起他们特殊的舞蹈，爱丽丝也想参与其中，但她并不会这种舞步。疯帽先生交给爱丽丝一瓶药水，说喝下这个就能学会舞步。爱丽丝毫不犹豫地喝下药水，却觉得眼皮越来越沉重。等她再次睁开眼睛，发现自己回到了自家花园的树下，一只蓝色的蝴蝶翩翩飞来。这样一段奇妙的旅程，到底是真实还是梦境？谁也没有答案。幸运的是，在求婚这件事上，爱丽丝有了答案。P

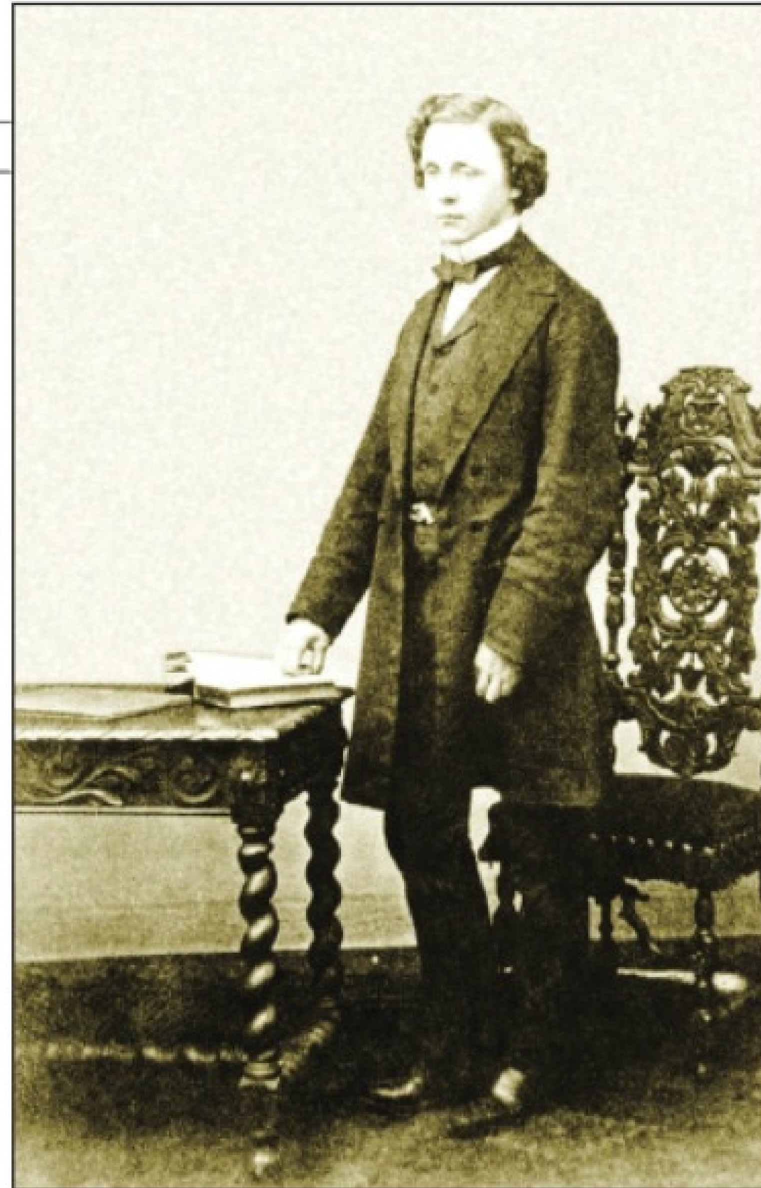

压住龙头帮爱丽丝争取时间



爱丽丝做出决定

解读“爱丽丝”





你可能不知道GDP的真正含义是什么，但却绝对知道“GDP”这个英文缩写，因为你总能听到、看到。所以也许你也不知道《爱丽丝漫游仙境》到底讲的什么，但“爱丽丝”三个字却不会觉得陌生，这便说明其普及程度。

“爱丽丝”到底为什么能流传至今且依然不衰，必须从原著谈起。

《爱丽丝漫游仙境》是1865年出版的一部儿童文学作品，其续集《爱丽丝镜中奇遇》1871年出版，作者是英国人刘易斯·卡罗尔（Lewis Carroll），原名查尔斯·勒特威奇·道奇森。卡罗尔是一位数学家，长期在英国牛津大学任基督堂学院数学讲师，并发表了数本数学著作，同时对小说、诗歌、逻辑等方面都有研究。因为其学术领域的晦涩，加上本身患有严重的口吃，卡罗尔不善于也不喜欢与成年人交往，但他非常喜欢小孩，是一个优秀的儿童像摄影师。卡罗尔作为一个“马甲”，一直小心翼翼地隐藏着自己的真实身份，据说还煞有介事地准备了一封“退信书”，来阻挡疯狂的粉丝对自己的推崇。直到他逝世之后，这个秘密才随着他日记的曝光被挖掘出来。

“爱丽丝”系列故事的诞生纯属偶然，卡罗尔和好友罗宾逊的三个小女儿一起，在夏日的泰晤士河上泛舟。在船上，小女孩缠着卡罗尔讲故事，被逼之下的卡罗尔以其中一个女孩——十岁的小爱丽丝为原型，编述了爱丽丝漫游仙境的故事。小爱丽丝非常喜欢这故事，并请求卡罗尔把它写下来。于是卡罗尔写了一份故事的手稿，并配上插画送给了小爱丽丝，后来被朋友鼓励将其出版，当时的书名叫“爱丽丝地下奇遇记”。为书配图插画的是英国漫画家及插图作者——约翰·坦尼尔爵士，画的原稿如今已经被制作成木雕，保存在英国牛津博德莱安图书馆中。

对于刘易斯·卡罗尔喜欢孩子这一特点，人们有着程度不同的说法：一种是美好的说法，认为卡罗尔心性单纯、喜好幻想，比起沾染太多世俗而复杂固化的成年人来说，孩子们的气场，与他更为契合，因此他喜欢和孩子们呆在一起。另一种说法则不那么美好，认为卡罗尔喜欢孩子，尤其是女孩子，这是因为他是一个不折不扣的“恋童癖”，他对十岁的爱丽丝的喜爱并不单纯，小爱丽丝的父亲曾因此禁止女儿们和卡罗尔交往，这一说法虽未得到肯定，但根据卡罗尔终身未娶的现实，及传言他摄影集中那四张儿童的不雅照片，也得到不少人的认同。

不管哪种说法靠谱吧，其中关于卡罗尔写这个故事的目的倒很一致：就是为了取悦孩子，在这点上，他大获成功。故事出版后，不仅孩子们喜欢读，很多大人也将其奉为经典，其中包括著名作家奥斯卡·王尔德和当时在位的维多利亚女王。据说维多利亚女王在看完《爱丽丝漫游仙境》后，觉得十分有趣，下令将这个作者所写的其他书都找过来，没想到手下搬来的却是几本大部头的数学理论著作。

由于本就是即兴编讲的故事，所以原著在架构和情节上，都似天马行空，没有传统小说的起接转承和因为所以，没有传统意义上的主要矛盾和高潮结局，也正是这种“胡编乱造”，让这本书不同与大多数小说的“精雕细琢”，故事的素材、人物的对话都是信手拈来。书中很多角色名都取材于卡罗尔身边的人，如鸭子（Duck）是朋友Duckworth、鹦鹉（Lory）是爱丽丝的姐姐Lorina，小鹰（Eaglet）是爱丽丝的妹妹Edith。而其中的一些看似莫名其妙的对话，则透露着卡罗尔在数学和逻辑上的调侃。

科学松鼠会在一篇文章中提到，卡罗尔百多年后的校友，牛津大学英语系的贝利(MelanieBayley)，曾详尽的分析过故事中各个细节的深意。比如爱丽丝需要吃两种蘑菇，使其躯干与脖子的生长速度一致，以保持其身体比例。是卡罗尔借此讽刺当年流行的符号代数理论。他借助毛毛虫之口提醒爱丽丝：不要失去比例(Don’t lose temper，原意为不要生气)。贝利还认为，卡罗尔觉得法国数学家庞斯莱（Jean-Victor Poncelet）在射影几何中提出的“连续原则”于现实逻辑而言十分诡谲。因为依次推理，只要有虚数的存在，人与其他动物也没有不



（上左图）“爱丽丝”原型小女孩爱丽丝
（上右图）原著作者卡罗尔
（上图）《潘神的迷宫》的核心思想与“爱丽丝”是共通的

可逾越的鸿沟。于是在爱丽丝的探险中，公爵夫人将一个婴儿交给了爱丽丝，婴儿却瞬间变为一只猪，虽然他依然保持许多原有特征—— 如连续原则里的图形一般，爱丽丝只能从声音中辨别变化。而公爵夫人与婴儿的无理粗暴，则表露了卡罗尔对这个理论的不信任。另一段很典型的对话发生在“四元数”(quaternion)下午茶会：

“我正是这样的，”爱丽丝急忙回答，“至少……至少凡是我说的就是我想的——这是一回事，你知道。”

“根本不是一回事，”帽匠说，“那么，你说‘凡是我吃的东西我都能看见’和‘凡是我看见的东西我都能吃’，也算是一样的了？”

三月兔加了句：“那么说‘凡是我的东西我都喜欢’和‘凡是我喜欢的东西都是我的’，也是一样的喽？”

睡鼠也像在说梦话一样说道：“那么说‘我睡觉时总要呼吸’和‘我呼吸时总在睡觉’也是一样的吗？”

“这对你倒真是一个样。”帽匠对睡鼠说。

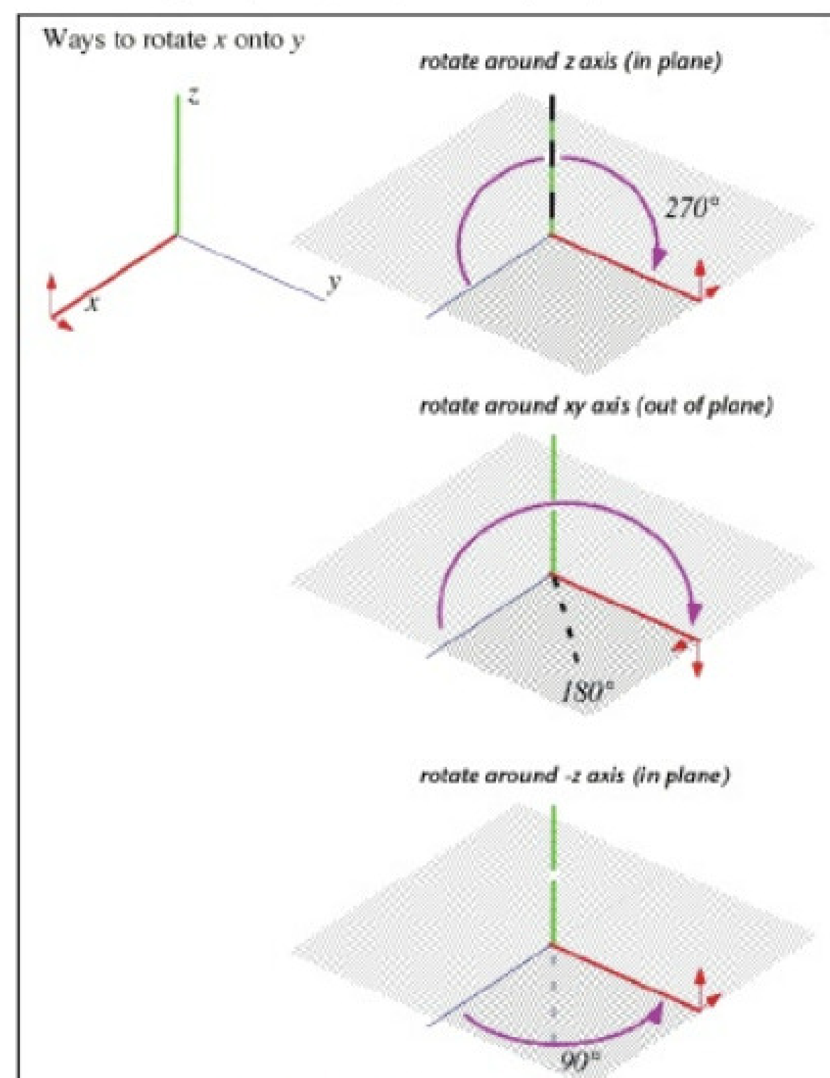
这段对话是卡罗尔对数学家哈密顿四元数系统理论的调侃。在哈密顿的四元数系统里，乘法交换律并不可行，这种“x乘以y并不等于y乘以x”的说法，让卡罗尔难以想像，借故事中人物之口表达其荒诞。

这种儿童幻想与数学逻辑的“混合”物，已经不能称之为童话或小说了，是一个独立存在的作品，很难给其定性。也正是这种独特的气质，使得无数人为之着迷，对于书的解读和研究也一直没有间断。目前这本书

已经被翻译成至少125种语言，在全世界风行145年不衰。有一位研究者说：在英国，《爱丽丝漫游奇境》是除《圣经》以外最常被人引用的书籍。而英语中一些固定词句表达，诸如掉进兔子洞（Down the Rabbit-Hole）、笑得像一只柴郡猫（grin like a Cheshire Cat）、疯得像个帽匠（Mad as a hatter）等等，也正是源于这本书，可见其影响力之巨大。特别是"兔子洞"——书中冒险的源头、通往异世界的入口——更被各个领域广泛运用。电影《骇客帝国》中，主角尼奥就被告诫要"密切关注白兔洞"，小罗伯特·唐尼版的《大侦探福尔摩斯》中也曾经出现过类似比喻。

《爱丽丝漫游奇境》的出现，对后来的文学影视创作产生了极大地影响，模仿之作、改编之作、颠覆之作……种种类型层出不穷。不但在西方，即使有着语言鸿沟的中国，也不乏这样的例子，沈从文笔下反映当时社会黑暗的《阿丽思中国游记》，正是假托了爱丽丝续集的名义。加上今年最新版本的电影，"爱丽丝"已经被改变成影视作品28次，如果算上受其影响衍生出来的类似作品，则要数以百计，那些受到《爱丽丝漫游奇境》启发，采用类似设定的作品更是不计其数，其中有很多大家熟知的作品，比如2006年西班牙影片《潘神的迷宫》，被称为"残酷版爱丽丝梦游仙境"；日本动画大师宫崎骏执导的《千与千寻》，则被称为"东方版的爱丽丝梦游仙境"。

简单说，《爱丽丝漫游仙境》是这样一本书：一位数学家在孩子的央求下，开始天马行空地即兴编述，不一定蕴含什么伟大思想，也不一定拥有什么华丽辞藻，仅仅是一个讲着"玩"的不能称为"故事"的故事。也许正是这种毫无目的的节奏感，加上身为数学家的思维模式，十分"巧合"地铸造了经典。总之，那个泛舟的午后，卡罗尔一定很开心。



被作者拿来调侃的四元数

游戏与原著的联系和不同

由于《爱丽丝梦游仙境》原作为英文所写，其中有很多英语的双关语、诗词、谜语、游戏等元素。毕竟不是每个人都读过原文，而且翻译后的版本则多少失去了些原有韵味，再加上书中充斥着数学和逻辑问题，使得爱丽丝的故事远不如《安徒生童话》《格林童话》等相对"更容易接受"的故事那样传播广泛。

新版《爱丽丝漫游奇境》（包括游戏和电影，两者基本重合）不是简单的原作加工，也不是完全改写，而更像是续集一般，在原作的基础上加入了新的设定和新的故事，却仍与原作有着密不可分的联系。对于没有看过原作的玩家来说，游戏中出现一些情节并不能完全理解。下面就挑出比较重要的5点加以解释。

爱丽丝的出场

故事书中的爱丽丝年龄尚小，好奇心旺盛，有着大无畏的探索精神，于是自己主动钻进了兔子洞，而游戏中的爱丽丝已经是个成年人了，行动前会更多的思考和犹豫，于是这次她是被白兔拉进了兔子洞。当然，还有一种可能，小时候的爱丽丝个子矮，很容易看到洞口，长大后她个子变高，视野上移，还没来得及发现地上的兔子洞。

游戏中爱丽丝醒来后的举动，前半段基本和书中描述一致，只是没有书中细致。书中的爱丽丝之所以想喝下药水，是因为瓶子上有"喝我（drink me）"的字样，并且没有"毒药"字样。爱丽丝冒险尝了尝后，觉得非常好吃，"它混合着樱桃馅饼、奶油蛋糕、菠萝、烤火鸡、牛奶糖、热奶油面包的味道"。喝下缩小药水后变小的爱丽丝要进门时发觉忘拿了那把小金钥匙，回到桌子前准备再拿时，却发现自己已经够不着钥匙，这才促使她又吃掉了上面有用葡萄干精致地嵌着"吃我"两个字的蛋糕，开始变大。

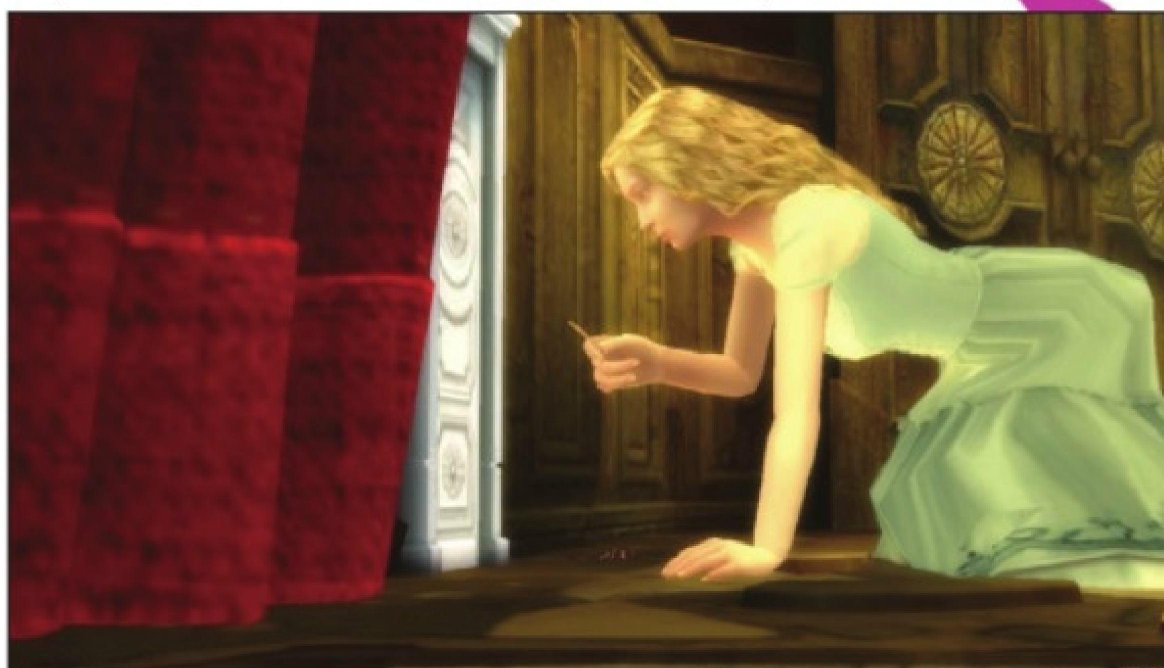
但到了后半段，书中就远比游戏中复杂了。书中爱丽丝变的太大了，又没有缩小药可喝，只好哇哇的哭，直到哭出了眼泪池塘……这样看来，游戏中白兔通过爱丽丝喝药水、吃蛋糕，来认定她就自己要寻找的爱丽丝，其信心来源应该是爱丽丝敢于尝试的勇气，而不是这些尝试的过程。

狗头怪兽

游戏中第一出场的小Boss是一条狗，体型巨大，呲着大牙，是红皇后的看门狗。电影中它还在爱丽丝身上留下一道抓痕。而在书中出现过的狗，只是一条小哈巴狗。因为遇到它时，爱丽丝正处于缩小的状态，因此小狗变得相对很大。这狗在书中也没有明确的身份归属，只是一个过路狗而已。书中遇到巨狗的爱丽丝，也不像游戏中那样只会躲藏，让朋友们去战斗，而是完全依靠自己的灵活机智化解了危机。书中这场与大狗斗智斗勇的描写如下：

正当她在树林中着急地到处张望时，她头顶上面传来了尖细的犬吠声。她赶紧抬头朝上看，一只大的叭儿狗，正在瞪着又大又圆的眼睛朝下看着她，还轻轻地伸出一只爪子，要抓她。"可怜的小东西！"爱丽丝用哄小孩的声调说，一边还努力地向它吹口哨。但是实际上，她心里吓得要死，因为想到它可能饿了，那么不管她怎么哄它，它还是很可能把她吃掉的。

她几乎不知道该怎么办，拾了一根小树枝，伸向小狗，那只小狗立即跳了起来，高兴地汪、汪叫着，向树枝冲过去，假装要咬，爱丽丝急忙躲进一排蓟树丛后面，免得给小狗撞倒，她刚躲到另一边，小狗就向树枝发起第二次冲锋。它冲得太急了，不但没有抓着树枝，反而翻了个筋斗，爱丽丝觉得真像同一匹马玩耍，随时都有被它踩在脚下的危险，因此，她又围着蓟树丛转了起来，那只小狗又向树枝发起了一连串的冲





（上图）原著中爱丽丝变大和缩小的过程十分有趣
（左图）所以说嘛，怎么会有那么大一条狗狗






（上左图）“对称人”，又一处当时自然科学在书中的折射
（上右图）很可惜，现实生活里咱们玩不到这种游戏
（上图）有没有让你想起卡拉赞？

锋。每一次都冲过了头，然后再后退老远，而且嘶声地狂吠着。最后它在很远的地方蹲坐了下来，喘着气，舌头伸在嘴外，那双大眼睛也半闭上了。

这是爱丽丝逃跑的好机会，她转身就跑了，一直跑得喘不过气来，小狗的吠声也很远了，才停了下来。

倒着走路

游戏中倒立行走的场景在书中并没有独立的场景和故事，提到倒立这个概念的，只是爱丽丝在从兔子洞落下时的胡思乱想：“我想知道我会不会穿过地球，到那些头朝下走路的人们那里，这该多么滑稽呀！我想这叫做‘对称人’吧？”（19世纪中学地理教科书上流行的名词，叫“对跖人”，意思是说地球直径两端的人，脚心对着脚心。爱丽丝对“地球对面的人”的概念模糊，以为他们是“头朝下”走路的，而且把“对跖人”错念成“对称人”了）这次她很高兴没人听她说话，因为“对称人”这个名词似乎不十分正确。

槌球游戏

游戏中，红皇后出场时正玩着槌球，书中对这项运动有详细的解释：“槌球是活刺猬，槌球棒是活红鹤（红鹤：趾间有蹼，因种不同羽色各异，有红、灰等色。虽称红鹤，但与鹤科无关，中国无此鸟），士兵们手脚着地当球门。”

游戏中的设定基本与书吻合，只是游戏中只有红皇后象征性地玩了一下，没能让大家体会到这项运动的精髓，而在书中，则通过爱丽丝的实践，进行了生动的说明：

“起初，爱丽丝很难摆弄红鹤，后来总算很成功地把红鹤的身子舒服地夹在胳膊底下，红鹤的腿垂在下面。可是，当她好不容易把红鹤的脖子弄直，准备用它的头去打那个刺猬时，红鹤却把脖子扭上来，用奇怪的表情看着爱丽丝的脸，惹得爱丽丝大声笑了。她只得把红鹤的头按下去，当她准备再一次打球的时候，恼火地发现刺猬已经展开了身子爬走了。此外，把刺猬球打过去的路上总有一些土坎或小沟，躬腰做球门的士兵常常站起来走到球场的其他地方去。爱丽丝不久就得出结论——这确实是一个非常困难的游戏。”

象棋与扑克

游戏中的诸多设定，是《爱丽丝梦游奇境》和《爱丽丝镜中奇遇》两本书混合改编。《爱丽丝梦游奇境》中的皇后是红桃皇后，士兵是扑克牌，游戏中的红皇后由她演变，口头禅仍是“砍掉他的头”。红皇后和白皇后则出现在《爱丽丝镜中奇遇》，她们都是国际象棋子。游戏中的白皇后就来自与这里，只不过美化了些许。这两者合二为一，就出现了游戏中国际象棋战扑克的场面。

由于在《爱丽丝镜中奇遇》一书中，爱丽丝进入奇境前，正对国际象棋感兴趣，因此整本书出现了大量国际象棋有关的内容。这个奇境本身就是一个大棋盘，作者在开始前就拟定了一个棋局。爱丽丝在路上遇到的各种人物角色，都可以当作棋局中的棋子，他们的走位基本符合国际象棋的规则。后来有个英国人还根据书，发明了一种用两副棋盘玩的“爱丽丝象棋”。

改编“爱丽丝”

之前已经提过，这么多年来，爱丽丝改编的各类影视、游戏作品数不胜数，这里挑出三个比较有代表性的作品稍作介绍。

迪斯尼的爱丽丝

最新版得到《爱丽丝漫游奇景》是迪斯尼公司第三次演绎这个故事。迪斯尼创始人华特·迪斯尼非常喜爱这部作品，早在1920年他便拍摄了一系列真人卡通相结合的无声黑白的短片。

1951年，爱丽丝故事被迪斯尼再度搬上大荧幕，第二次世界大战后经济困顿的时局，当时文化主流盛行写实主义，本片超现实的题材和手法在当时没有得到很大的反响，


迪斯尼怎么可能放过这种似乎完全就是为自己准备的题材







"爱丽丝"到底反映出什么精神其实很难说清，正是这种"散发性"和"多样性"使它流传至今

但是到了60、70年代后，随着心理学流行，影片却逐渐得到了重视和青睐，成为爱丽丝改编的代表作品之一。这部电影中的音乐歌词，大多取自原著里的文字，曾获得奥斯卡最佳音乐片配乐提名。

史云梅耶的爱丽丝

这是来自捷克超现实主义动画大师杨·史云梅耶(Jan Svankmajer)手中的爱丽丝。故事还是那个故事，但所有的角色都与原作完全不同。角色和画面色调破败恐怖，爱丽丝进入奇境的途中，看到的是骸骨和浸泡着的标本。白兔也是一个标本，需要吃木屑补充能量，还总拿着剪刀执行死刑。而参加下午茶的是无脑木偶，毛毛虫有夸张的假牙睡觉时还用针线缝合眼睛。甚至当爱丽丝变小后，也只是个蓬着头的塑料娃娃。有人说，这部片子虽然是一个崩坏的世界，但在精神上其实最接近原作。

American McGee's Alice

创造了Quake和Doom的游戏设计师American McGee，大家都不陌生。这款出自于他手下的恐怖版爱丽丝，也曾获得很高的关注和较高的评价。

这款大名鼎鼎的爱丽丝游戏，由Rogue Entertainment制作，EA公司于2000年推出。此游戏中的主角爱丽丝，因童年的一次严重的火灾失去了双亲，造成了严重的精神创伤，心理发生了扭曲，以至于她梦中的奇境也跟着变得面目全非、黑暗诡异。腐烂、异化、恐怖四处蔓延，原来的朋友成了敌人，手中的玩具成了武器。为了拯救自己、拯救朋友，也为了改变这个邪恶的"仙境"。爱丽丝她拿起武器，以打败邪恶的红心女王。

爱丽丝留着黑色的长发，妆容歌特，阴沉的表情下是浓烈的杀气，胸前还挂着一个银色的十字架。书中的其他人物，疯帽先生、柴郡猫等角色在游戏中也有出现，眼泪谷、蘑菇菌林、烈焰谷等场景，变为游戏中单独的关卡。







这款2000年出品的"黑化爱丽丝"游戏目前正在开发续作，还是由American McGee操刀

主要人物解析

角色多种多样、外形习惯各异、性格古怪有趣，是爱丽丝系列吸引人的重要原因。游戏中出现的这些人物，他们在原著中是什么样子，有什么典故，说过什么话，又在游戏中发生了什么变化?

爱丽丝



爱丽丝作为此系列的主人公，自然得到最多的关注，这个女孩的形象被很多人很多次的塑造，卡罗尔自己为《爱丽丝梦游仙境》画过插图，他画得非常简单，能认出是个小姑娘，却看不出什么细节。后来插画家约翰·坦尼尔为爱丽丝定下最早的一身装扮，只是因为那时技术落后，只能看出黑白两色。当有了彩色插图后，有人为爱丽丝的衣服涂上了颜色，裙子是蓝色、黄色或红色，围裙是白色的，有时带粉红的荷叶边。另外，爱丽丝还穿着长筒袜和黑色偏带玛丽珍皮鞋。直到1951年，迪斯尼拍摄的动画片将爱丽丝蓝裙子白围裙的形象确定，被社会各界广泛接受并使用。

游戏中成年爱丽丝的形象取材于电影，由米娅·华希科沃斯卡扮演，是个有着一头金黄的卷发的姑娘，而实际书中爱丽丝小时候头发并不卷，这是她自己说的：

"我敢说，我不是爱达，"爱丽丝说，"因为她是长长的卷发，而我的根本不卷。我肯定不是玛贝尔，因为我知道各种各样的事情，而她，哼！她什么也不知道。而且，她是她，我是我，哎哟！亲爱的，把我迷惑住了，真叫人伤脑筋。"

另外，爱丽丝在现实中有两个要好的伙伴，一是她的姐姐，一是名叫黛娜的猫，而这两者都没有在游戏中出现。

疯帽先生



关于疯帽这个人物的灵感起源，一直没有定论，有两种说法较多被提及，一种说法认为，在19世纪的制帽过程中，需要用到水银化合物，传说水银会影响人的神经系统，使人四肢颤抖、昏迷，并失去理智，具有攻击性、反社会性，所有那时的水银中毒也称为疯帽症，这可能是疯帽的来源。还有一种说法，当时牛津有一个家具商人，他经常戴着一顶大帽子，是个古怪疯狂的发明家，原作者曾在牛津当过老师，疯帽的灵感也可能来自于这个发明家。

疯帽先生也被称为帽匠、疯帽匠，在书中当国王要求疯帽先生摘掉他的帽子时，疯帽先生这样解释道"我拿帽子来卖的，我是个帽匠，没有一顶帽子属于我的。"游戏中的疯帽先生由约翰尼·德普

饰演，拥有华丽的服饰、诡异的妆容，及一顶颇为显眼的帽子。无论是游戏、电影还是原著的插画中，疯帽先生的帽子上都有个写着10/6的标签，这其实是帽子的价格牌，意思是十先令六便士。

由于原著是讲给小女孩的故事，所以其中没有群众喜闻乐见的爱情戏码。但爱丽丝既然可以长大，为什么不能有爱情？于是疯帽先生——这个故事中唯一的男“人”，成为和爱丽丝闹绯闻最多的对象。在游戏的结局中，爱丽丝决定拒绝现实中男人的求婚，理由是“他不适合我”，谁知道是不是因为她遇到了疯帽先生呢？

白兔



可以说，白兔是整个故事开端，如果他穿着怪异的从爱丽丝面前跑过，如果不是他的自言自语引起爱丽丝的兴趣，后面的故事就不会发生。

书中的白兔是一位公爵，也在国王当法官的时候，客串法庭书记官。同时他也是一个怕老婆的兔子，这一点可从他说过的话中得知：

“哦，亲爱的，哦，亲爱的，我太迟了。”

“哎呀，我的耳朵和胡子呀，现在太迟了！”

“哦，公爵夫人，公爵夫人！唉！假如我害她久等了，她可别生气呵！”

“公爵夫人呵！公爵夫人，唉！我亲爱的小爪子呀！我的小胡子呀！她一定会把我的头砍掉的，一定的！就像雪貂是雪貂那样千真万确！我是在哪儿丢掉的呢？”

白兔寻找的东西，是一副白羊羔皮手套和一把扇子，都是贵族的象征。

游戏中的白兔保持了贵族的装扮，但立场却完全不同，成为平民的朋友。他所用的时间停止技能，也是从书中疯帽先生那里偷来的，

三月兔

三月兔这个名字，来自于英国的谚



语。因为三月是兔子发情的季节，这个月中，兔子们会为了交配而忽略自己自身的弱小，开始四处乱窜。常用这个比喻来形容那些处于非常兴奋的状态、疯狂得完全无法预测其动态的人。

在书中的三月兔，比起疯帽先生来说，还属于正常：

“这两个人都是疯子，区别是，三月兔只在三月发疯，而帽匠一年四季都是疯的。”爱丽丝也因为这句话，在去找疯帽先生还是三月兔的问题上，选择了三月兔。但没想到，疯帽先生的下午茶会就在三月兔的家门口举办。

三月兔的房子在书中被这样描述，“烟囱像长耳朵，屋顶铺着兔子毛。”这古怪的房子让爱丽丝很害怕不敢接近。游戏中的三月兔的房子基本也是这样的风格。

柴郡猫



柴郡猫在书中的出场是坐在公爵夫人家的壁炉前，爱丽丝看到它一直在咧着嘴笑，便问公爵夫人为什么它在笑，公爵夫人告诉她因为那是一只柴郡猫。柴郡是英国的一个地名，也是原著作者刘易斯·卡罗尔的出生地。现在国外很多人都会把喜欢把露着牙傻笑的人称为柴郡猫。

柴郡猫拥有能凭空出现或消失的能力，书中这样描述他的消失过程“这次它消失得非常慢，从尾巴尖开始消失，一直到最后看不见它的笑脸，那个笑脸在身体消失后好久，还停留了好一会儿。”游戏中他的这个能力扩大化了，不单本身可以消失出现，还能让物品消失出现。

柴郡猫是个很讨喜的角色，因为他总在笑，但他同时也是一个很难捉摸的角色，因为他总是冷淡又内敛，书中爱丽丝与柴郡猫的一些对话也许能看出这一点——

爱丽丝继续说：“请你告诉我，离开这里应该走哪条路？”

“这要看你想上哪儿去，”猫说。

“去哪里，我不大在乎。”爱丽丝说。

“那你走哪条路都没关系。”猫说。

“只要．能走到一个地方。”爱丽丝又补充说了一句。

“哦，那行，”猫说，“只要你走得很远的话。”

“我可不想到疯子中间去。”爱丽丝回答。

“啊，这可没法，”猫说，“我们这儿全都是疯的，我是疯的，你也是疯的。”

“你怎么知道我是疯的？”爱丽丝问。

“一定的，”猫说，“不然你就不会到这里来了。”

睡鼠

睡鼠是一个真实存在的物种，主要在欧洲生活，它们最特别的地方就是有较长的冬眠期，一年冬眠6个月，若天气够冷甚至可以冬眠更长的时间。

睡鼠在书中的出场，是这样的：“三月兔和帽匠坐在桌旁喝着茶，一只睡鼠在他们中间酣睡着，那两个家伙把它当作垫子，把胳膊支在睡鼠身上，而且就在它的头上谈话。“这睡鼠可够不舒服的了，”爱丽丝想，“不过它睡着了，可能就不在乎了。” 于是在整个下午茶会上，睡鼠基本都在睡觉，直到疯帽先生和三月兔要求他讲过故事，睡鼠才慢慢地睁开眼，嘶哑无力地说：“我没有睡，你们说的每一个字我都听着呢。”

游戏中的睡鼠，没怎么显示出爱睡觉的特点，相反的，这个手持刺剑的小



个子显得相当有精神，还勇敢的刺走了大狗的眼睛。这禁不住让人怀疑，在爱丽丝长大的这么几年里，睡鼠是怎么改变的生活习性。

毛毛虫

游戏中的毛毛虫以长者智者的姿态出现，他帮助爱丽丝认识自己，并与爱丽丝一起经历蜕变。书中的毛毛虫，是个坐在蘑菇上，三英寸高，抽着水烟管，声调慢吞吞的、瞌睡似的毛毛虫，他从一



开始就追问爱丽丝："你是谁？"爱丽丝因经过自己反复的变大缩小而产生怀疑，弄不清自己是谁，也不知道因为什么情况需要什么样的身高，而不能决定自己"应该"多高。而毛毛虫智者般的引导提问，颇有心理分析师的样子——

"你认为你已经变了，是吗？"

"从头到尾都错了"

"你想变成什么大小呢？"

"你满意现在的样子吗？"

爱丽丝与毛毛虫的对话，总是伴随长时间的沉默，认识自我确定自我对于一个十岁的小姑娘来说，太难了。

双胞胎兄弟

胖乎乎的双胞胎兄弟，是来自于《爱丽丝镜中奇遇》的人物，在书中他们叫做叮当兄和叮当弟。他们一个的衣领上绣着个"兄"字，另一个衣领上绣着个"弟"字。站在一棵树下，互相用一只胳膊搂着对方的脖子。他俩这个代表性的动作，在游戏中也出现过。

别看游戏中的双胞胎兄弟总是傻乎乎的，书中的他们可是智慧与幽默的结合体，总是说着一些"二元论"和英语语法里虚拟语态来搞怪的逻辑辩论。

"我知道你在想什么，"叮当兄说，"但是那不是真的，嘿，不是的。"



"正相反，"叮当弟接着说，"如果那是真的，那就可能是真的；如果那曾经是真的，它就是真的过；但是既然现在它不是真的，那么现在它就是假的。这是逻辑。"

时尚爱丽丝



爱丽丝彩妆

英国在维多利亚时代的前半期，中上阶层家庭的童装基本是成人服装的缩影，还没有显示出儿童的特点。直到19世纪六七十年代，出现了真正意义的童装，而这一时尚潮流发展的部分动力正是来自于《爱丽丝漫游奇境》。从那时起，爱丽丝就和时尚紧密联系在了一起。

今年爱丽丝大热，时尚界以爱丽丝为灵感和主题的产品一波接一波：范思哲2010春夏服饰系列，以爱丽丝漫游奇境为灵感来源。美国设计师Zac Posen推出主题为"刘易斯·卡罗尔遇见派罗玛·毕加索"的2010服装系列。迪斯尼力推美国华裔设计师Sue Wong根据影片主要角色爱丽丝、红皇后、白皇后、白兔设计的高端时装。优衣库有爱丽丝T恤。意大利皮具品牌Furla推出仙境图案的印花手袋，锁扣采用兔头造型。汤姆宾斯推出的红心女王耳坠。施华洛世奇推出17件相关水晶饰品，每一件上有一个兔子洞里的角色。还有日本玩具巨头Medicom，化妆品牌OPI、Urban Decay、Paul & Joe推出爱丽丝主题玩偶、彩妆、指甲油。

如此众多的品牌和设计师不约而同的选择爱丽丝，一方面是为了拉拢爱丽丝大量的女性爱好者，一方面也说明了爱丽丝自身的魅力。





（左图）爱丽丝主题橱窗
（上图）爱丽丝高跟鞋

一首诗

这是爱丽丝中很著名的一首诗，诗的原名就是游戏中最后恶龙的名字，译者冷杉先生。

《胡言乱语》

下午，有个滑溜溜很活跃的怪东东，在草地上转圈还钻孔。
菠萝鸟呲毛缩脖邋遢又可怜，绿毛猪回家迷路气得闹哄哄。

"留神怪兽，我的儿，它齿尖爪利像钢钳儿；
还要提防揪拢揪拢鸟儿，并躲闪发狂的班德尔老仙儿。

他手执剜月削风剑，寻找这头巨兽开练——
找久了就在树下歇歇，想想如何让它显现。

就在他拿定主意的时候，眼里喷着火龙窜出了怪兽，
像树林里刮过了一阵旋风，嘴里还发出哈哈的笑吼。

一下！两下！咔嚓嚓！削铁如泥把怪兽杀。
拎着兽首奔回家，兴奋得进门直叫爸。

"你宰了巨龙怪兽吗？让我抱抱你，我快乐的二傻！
多好的日子，哈哈哈！"他乐得差点趴地下。

下午，有个滑溜溜很活跃的怪东东，在草地上转圈还钻孔。
菠萝鸟呲毛缩脖邋遢又可怜，绿毛猪回家迷路气得闹哄哄。

掌握巴尔之子的传奇命运——《博德之门》MOD制作

■inthel

对于老玩家来说，基于TRS公司第二版龙与地下城规则（AD&D）开发的博德之门是个毋须过多介绍的游戏。这个被誉为“欧美单机角色扮演游戏复兴之作”的经典，即使是在号称继承其衣钵的龙之世纪：起源已然问世的今天，仍然凭借各式各样的MOD继续着自己的传奇。究其之所以长盛不衰的根源，除了游戏本身背景宏大、系统出色、人物鲜明等因素造就了大批死忠之外，还因其所使用的无限引擎（Infinity Engine）本身就具有良好的扩展与可定制性，再加之各路有爱人士为其开发了各类资源修改工具，大大降低了MOD制作的门槛，极大地扩展了游戏的可复玩度。



原版“博德之门2：安姆阴影”的起始画面

虽然博德之门游戏本身是典型的欧美角色扮演游戏，但得益于无限引擎的强大功能、龙与地下城规则D20系统的开放性和其充实的海量资料，玩家不仅可以用它来制作各种传统西方奇幻冒险风格的MOD，还可以自由发挥想像，用它来讲述自己心目中的传奇故事，甚至是彻头彻尾地打造一个几乎全新的游戏。比如若想制作一个具有东方风格的游戏，便可利用博德之门系列所用世界背景“被遗忘的诸国度”里对东方大陆“卡拉图”的设定描述，展开一段充满异度风情的冒险之旅。



大型MOD“饱受折磨的灵魂”的启动画面，与原版相比看上去几乎就像是两个完全不同的游戏

除了博德之门系列之外，使用无限引擎开发的游戏还有异域镇魂曲和冰风谷。遗憾的是，虽然系出同源，但异域镇魂曲和冰风谷系列因引擎硬编码有所变动，在扩展定制能力上有所下降，针对博德之门的MOD开发经验并不能完全直接应用于这两个游戏。加之游戏本身受众范畴的限制，至本文截稿为止其MOD数量加起来也仍未过百，远不如各类MOD总数多达千余款的博德之门。因此本文主要专注于介绍博德之门的MOD，其他基于无限引擎的游戏举一反三即可。

各类MOD与工具介绍

1、MOD简介

博德之门MOD最初的起源地是国外，这是由其发布地区和语种决定的。国内则直到中文版出现若干年后，才于2004年左右在kalabaka等热心网友的介绍带动下日渐发展起来。其后又有更多爱好者不断整理国外优秀MOD并将其汉化，并进一步根据国外各类教程尝试自制MOD。迄今为止大部分国外资源已为国人所知，凡是玩博德之门者或多或少都会依自己的需求选择若干MOD安装，在此群众基础上也形成了良性循环的讨论氛围。

由于博德之门游戏本身的内容就相当庞大复杂，加之无限引擎的开放性，MOD种类可谓品种繁多，令人有眼花缭乱之感。为便于阐述，我们将其按功能粗略划分，并依次以具有代表性的成熟作品为例逐一介绍，以使读者获得整体上的认识。况且参考已有的优秀MOD也是学习MOD制作的途径之一。

注：下述列表中除了国人制作的MOD自然是中文之外，其他MOD也都已有汉化版。

物品修改：对游戏原有物品进行修改增添，是初学者的上手选择之一。

Item Upgrade（物品升级）

增加博德之门2里的可合成物品，当年的主流MOD之一。虽然很多物品有破坏游戏平衡的嫌疑，但由于是较早的成熟作品，在国内最初的MOD热潮期时几乎是每个MOD玩家的必装之作。

Item Revisions（物品修订）

致力于调整博德之门中的所有物品，平衡过弱过强物品之间的差异，为原本只有一句话描述的物品撰写合适的背景资料，并基于各物品背景资料赋予独特的功能，修改强力武器的获得时机，等等，是一款既可增强游戏体验，又使物品体系更加平衡

的优秀作品。

法术调整：修改游戏原有法术或新增自定义法术，也是初学者的上手选择之一。

Spell Revisions（法术修订）

物品修订的姊妹篇，调整了博德之门中绝大部分的奥术与神术，平衡过弱过强的法术，给需要进行豁免率检定的法术增加了检定时的不利惩罚，等等，也是同时增强了游戏体验与平衡性的优秀作品。

职业宗派：添加新职业，平衡原有职业，为人物发展及队伍搭配提供更多的可能性。

Rogue Rebalancing Pack（游荡者平衡补丁）



“游荡者平衡补丁”为盗贼和诗人增加了新的高阶技能

调整了诗人和盗贼的职业宗派和高阶技能，并为其添加了若干专用物品。

Legion of Hell（地狱军团）

增加了五个基于第三版龙与地下城规则的新职业宗派以及新的生物动画，平衡性良好。此MOD为国人制作。

队友相关：增加新的可加入队友，或是给原本无法恋爱的队友增加罗曼史，通常伴随若干剧情上的改变。

Saerileth（塞丽勒芙）

很可能是新队友MOD中最早被汉化完成的作品，具有里程碑意义。塞丽勒芙与原版的维康妮亚正好是一正一邪，是个多情又浪漫的萝莉圣骑士。

Edwin Romance（艾德温罗曼史）

对白相当充实的罗曼史MOD，允许玩家与红袍法师艾德温恋爱。这个MOD最大的特点是非常忠实地再现了原版的艾德温性格，其作者甚至还撰写了数百章质量相当之高的同人小说（已有部分中文翻译），充分体现了对博德之门的爱。

[参考链接]
艾德温罗曼史相关同人小说：
http://trow.cn/forum/index.php?showtopic=10314



塞丽勒芙的官方头像因比较东方化而被部分死忠玩家批评为与原游戏风格不符

难度增强：为硬派玩家量身打造，增强敌人的能力、AI等等，使原版的战斗更富挑战性。是大部分玩家的主流选择。

Ascension（巅峰之战）、Tactics（战术补丁）及Improved Battles（强化战斗）

之所以将这三者放到一起介绍，是因为在国内最初的MOD热潮期时，它们的合称便是著名的“3MOD”，可以说是国内玩家的MOD启蒙之作，由此甚至衍生出了诸多极限通关讨论。虽然随着时间推移3MOD已不再如之前那般流行，但依然是经典得不能再经典的代表之作。

Improved Anvil（强化铁砧）

争议不断的难度增强MOD。其作者对难度的过度追求使得该MOD的变态程度不说后无来者，至少也是前无古人。过高的难度掩盖了诸如AI增强之类的优秀设计，使大部分玩家望而却步。

细节调整：调整游戏内的细节部分，增加游戏的平衡性与便利性，等等。

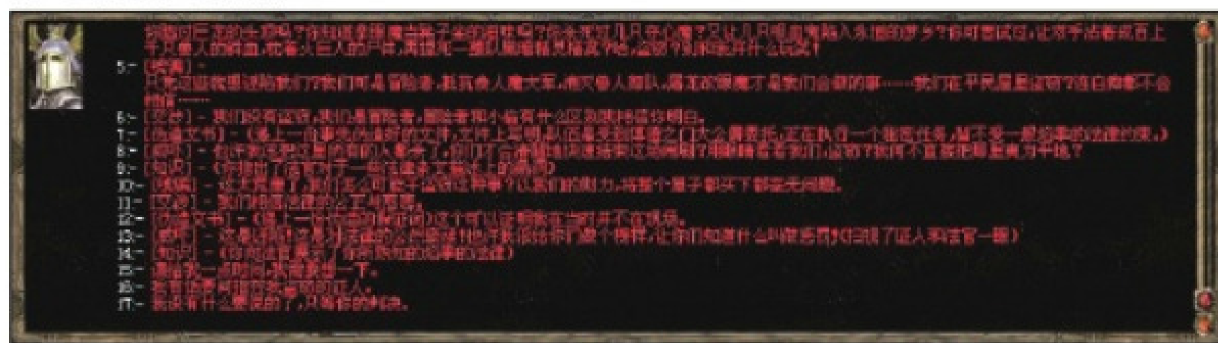
BG2 Tweak Pack

G3 Tweak Pack、Tutu Tweak

Pack和安逸三个MOD的合集，内含美化修改、规则调整等诸多内容，是目前较为热门的增强游戏便利性的MOD之一。

Relationship（人际关系系统）、Macholy's Tweak Pack（BG细节修改MOD）

非常独特的两个MOD，前者增加了“好感度”的设定，使得玩家与游戏中NPC的互动更加多样化；后者还包括了金币实体化、技能系统、剑湾法庭以及表演等组件，为游戏增加了更多的RP成分。两者均为同一个国内作者开发制作。



觉得原版守卫对偷盗者的反应过于两极化？“BG细节修改MOD”改良了这一点

界面美化：修改各种图标、替换生物造型、更改游戏界面等。此部分可能会涉及对游戏硬编码的修改，还需要具备一定的美术能力，难度较大。

One Pixel Productions（1pp）

对人物、盾牌、武器等图片进行了改良，尤其是盾牌和火焰剑，效果非常好看。



更加漂亮的火焰剑效果，这是“One Pixel Productions”的功劳

Widescreen Mod（宽屏补丁）

修改游戏的GUI界面并扩大可视范围，使博德之门支持宽屏显示器。

剧情修改：添加新剧情或对原剧情进行调整，有些甚至完全取消了原有的剧情，代之以自己的全新剧情，多属变动较大的大型MOD。

The Darkest Day（最黑暗的一天）

超大型剧情MOD，光是大大小小的任务就有将近50个，还增加了众多的物品法术、职业宗派以及人物生物等。

Tower of Deception（欺骗之塔）

剧情冒险MOD，增加了一个可探险的新区域。和其他MOD兼容性极佳，几乎可称为这方面的模范。



“最黑暗的一天”增加了许多新地图和生物

引擎转换：将各代博德之门整合一体、利用冰风谷的引擎复刻博德之门的剧情等等，可以说是从根本上改

变了整个游戏。该类MOD通常彼此互不兼容。

Baldur's Gate Trilogy – WeiDU（博德之门三部曲WeiDU版）

使用博德之门2的游戏引擎来运行博德之门1及其资料片的MOD，并且令博德之门、剑湾传奇、安姆阴影和巴尔王座之间的事件产生连续性，使整个系列更有史诗感。坊间流传的各种三部曲整合版皆是此物及其BUG众多的非WeiDU版的功劳。



"冰风之门"的法术效果，比博德之门原版法术华丽了许多

Icewind Gate II（冰风之门II）

使用冰风谷2的游戏引擎来体验博德之门2的旅程，由于冰风谷2的引擎在画面上有所强化，因此效果更加华丽。

以上只是极其简略地介绍了博德之门众多浩如烟海的MOD中的一小部分比较成熟的作品，更多的优秀MOD限于篇幅未能在此列出，感兴趣者可自行于各类相关站点查询。

[参考链接]
博德之门各类MOD总结及下载地址：
http://trow.cn/forum/index.php?showtopic=11512

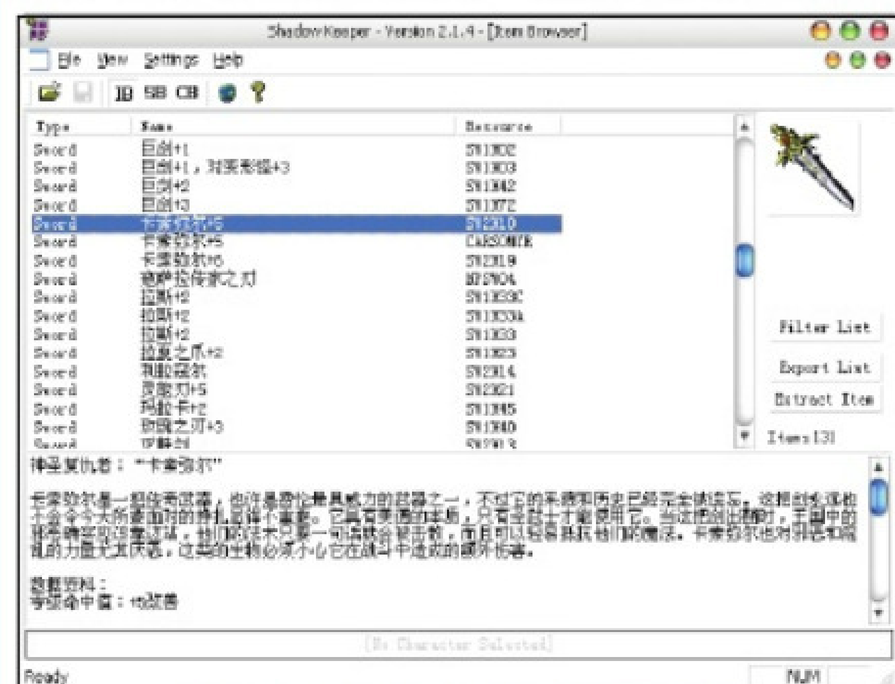
2、工具简介

和时下各流行游戏的自带编辑器不同，无限引擎由于年代较早，官方并未为其开发一个通用型的Toolset，几乎所有基于无限引擎的编辑器都是国外有爱玩家自行开发的。众多的数量固然为制作者提供了更为广阔的挑选空间，但同时也带来了质量参差不齐的问题，因此如何选择合用的编辑器就成了一个需要认真考虑的问题。

Shadow Keeper

官方站点：http://www.mud-master.com/shadowkeeper/index.html

简称SK。SK本质上是一个强大的存档修改器而非资源编辑工具，但若善加利用其各种功能，也会给MOD制作带来极大的便利。首先是将其用作资源查询工具，是因为SK为了满足物品、法术、特技等相关修改功能的需要，而添加了相应的内容全表，也就是从游戏原始资源文件中读取所有的内容列表，甚至包括MOD里新添的内容。除此之外，SK还具备脚本变量的修改功能，由于无限引擎对剧情进行状态的记录都是通过变量实现，故SK可以通过修改当前存档中变量记录达到修改游戏进程的目的。不仅如此，SK甚至还可以修改各种附加效果，像是给人物增加永久加速状态之类的操作都可以通过它来实现。因此对于新手而言，使用SK对存档进行修改练习是个很好的初步了解游戏资源内容的途径。



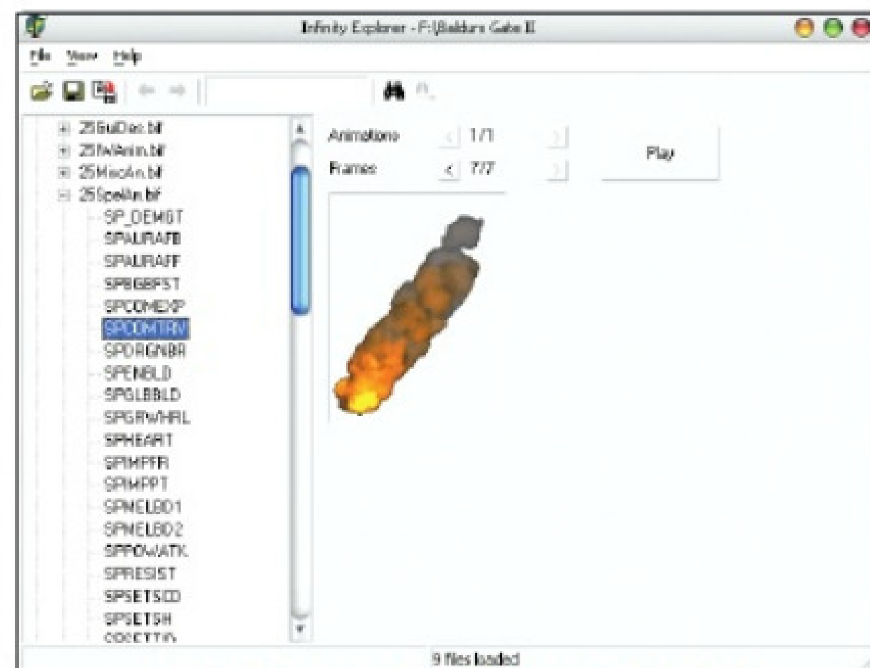
Shadow Keeper的物品查看界面

Shadow Keeper还有一个名为Dale Keeper的孪生兄弟，是针对冰风谷系列的修改器。但由于受到冰风谷本身引擎硬编码的限制，DK使用起来并不如SK方便自由，大多数情况下只是作为一个单纯的修改器而存在。

Infinity Explorer

官方站点：http://infexp.sourceforge.net/

简称InfExp，无限引擎资源查看器。其最大的特色是可以直接查看所有基于无限引擎游戏的资源文件（bif文件）中的内容，包括各种图像、法术动画与音效等，还可以将各类资源导出为文件，对于资源查阅和提取来说是最方便的工具。但是由于其工具定位的关系，对各种资源文件的解析并没有达到很精细的程度，很多东西只能看个大概，比如生物的属性和脚本等等。InfExp应用最多的地方还是基于无限引擎的游戏彼此之间的资源共享，如果在开发过程中需要重复利用游戏中的已有资源，甚至是将异域镇魂曲和冰风谷系列里的动画等提取到博德之门里，那么这个方便的工具就是不可或缺的。

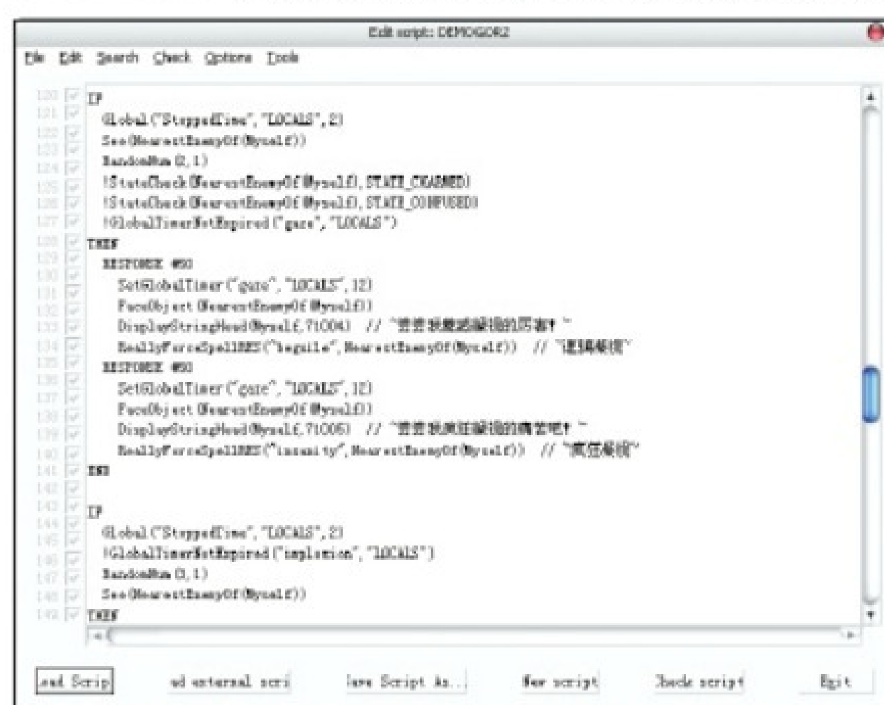


用Infinity Explorer播放彗星术的动画

DLTCEP

官方站点：http://forums.gibberlings3.net/index.php?showforum=137

全名为DragonLance Total Conversion Editor Pro，真正意义上的集成开发环境。全面就是其最大的特点，就算界面友好度一般，甚至还会出现因字体原因导致中文系统下按钮文字超出边界这种令人不爽的BUG，但几乎游戏中所有能被注意到的东西都可以通过它来修改，MOD开发时用它就可以完成绝大部分的工作。与InfExp类似，DLTCEP也能够读取绝大部分的资源内容，而且比InfExp更加优秀的地方在于列出内容时会注明对应的游戏内名称（如果存在的话），并且支持按照诸如物品名称之类的方式检索。但它的列出的目录结构并不如InfExp直观，不适合作为纯粹的资源浏览导出工具。此外，DLTCEP至今仍在不断更新版本完善功能，也是目前唯一相关中文资料及讨论较多的编辑器，是MOD开发必备的工具之一。



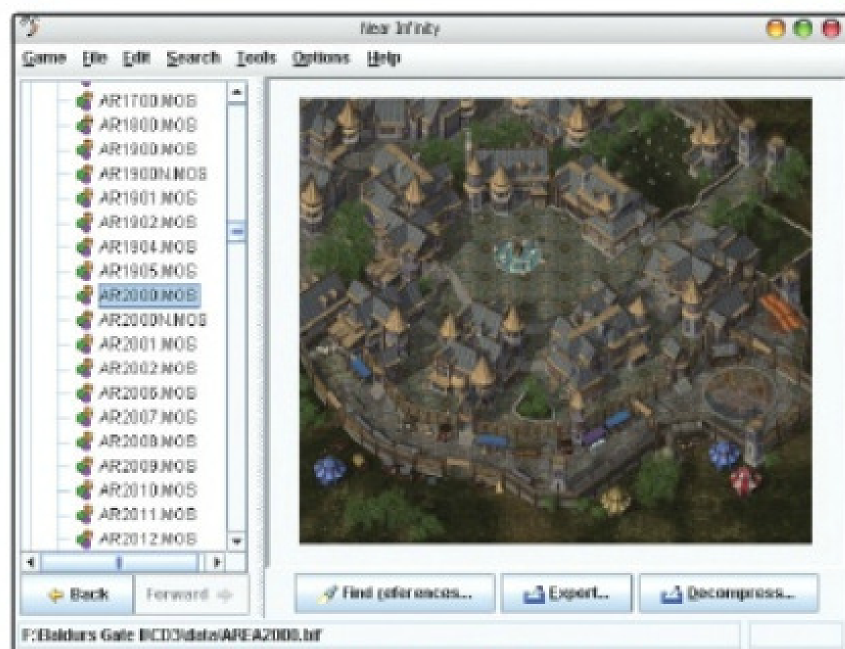
DLTCEP的脚本编辑工具，图中是恶魔王子脚本的一部分

Near Infinity

官方站点：http://www.idi.ntnu.no/~joh/ni/

简称NI，也是一个真正意义上的集成开发环境，而且界面比较漂亮。它也可以修改几乎所有的游戏内容，但由

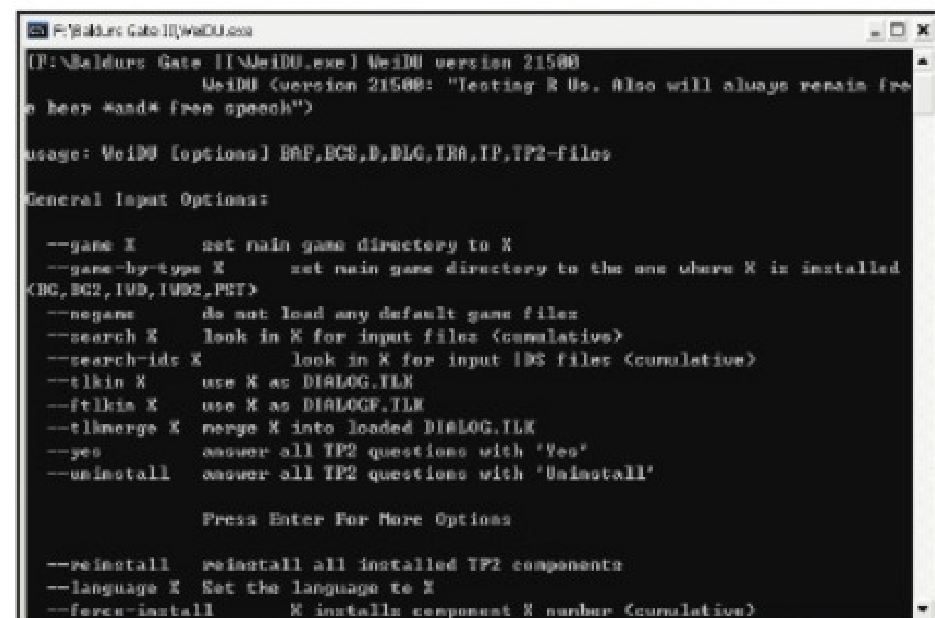
于其本身是用Java开发的，需要安装Java环境才能运行，方便性与效率都不是很好，且大部分功能与DLTCEP重合。最重要的是至本文截稿为止，NI最后一次更新时间还是在2004年，很多游戏内的非常重要的参数都没有注解，使用起来相当麻烦。但就算如此，至今NI仍然能够占有一席之地的原因就在于其无比强大的脚本检索功能。它可以对一个关键词在所有脚本和对话文件中进行查询，并列出所有的检索结果，这对于编写或者修改脚本来说是最方便的功能。


Near Infinity的图像查看界面，这张是崔米镇的缩略地图

WeiDU

官方站点：http://weidu.org/

这个工具比较特殊。简单来说，它最主要的功能是简化发布工作，使用其自定脚本可以将修改游戏资源所必需的行为和资源进行打包，将游戏文本、脚本文件、对话文件这三个不同MOD之间最易出现冲突的地方用自己的安装命令封装起来，方便传播的同时还可以在很大程度上避免不同MOD之间的冲突，因此标记为WeiDU的MOD通常都具有良好的兼容性。除此之外它还具备编译/反编译脚本资源、修改对话文件内容等诸多功能，并且DLTCEP的脚本编辑功能也需要WeiDU的支持，MOD开发必备。


只有控制台界面，但功能无比强大的WeiDU

上述编辑器各有优劣，没有哪一个可以独自满足所有的修改需求，因此多种工具综合运用是每个制作者都应掌握的技能，以达到取长补短的效果。除此之外还有很多小巧精悍的专项编辑器，比如物品制作、对话编辑、脚本修改、地图绘制等，但由于其功能已大都为主流编辑器所覆盖，故此处不作赘述，教程中若有需求再另行介绍。

磨刀不误砍柴工 ——开发前的准备工作

1、游戏原作

推荐安装博德之门2：安姆阴影及其资料片：巴尔王座。注意资料片虽然不是必需的，但条件最好还是装上，就算存在因增加了全局脚本导致修改工作量增加的问题，它还是提供了若干不少MOD都需要的额外资源。除此之外还有几点要注意，其一是巴尔王座请勿选择曾在国内发行的所谓"可以脱离二代原版独立运行"的2CD中文版，这个事实上的盗版因其技术原因不仅存在对话文件错误的问题，还无法正常支持目前流行的各种WeiDU MOD，徒增不便；其二是也请勿选择目前网络上流传的各种"典藏版"、"三合一版"，因为这些已经是引擎转换类MOD安装完毕后的游戏，虽然资源文件并无本质不同，但继续在此基础上安装或者制作MOD会存在不必要的麻烦。

本文所用环境为最具代表性的4CD版安姆阴影+1CD版巴尔王座+官方补丁v26498版+民间汉化补丁v100104版。注意后两者虽非必需，但初学者最好还是装上，否则实际操作时的界面可能会与本教程截图有所不同，造成理解上的差异。此外还要注意游戏安装目录应尽量使用英文，因为某些编辑器可能无法正常识别中文路径，在设置游戏目录时会出现不可预料的问题。



按正确步骤安装游戏后的运行界面

[参考链接]

官方补丁v26498版下载：
http://www.bioware.com/games/throne_bhaal/support/patches/

民间汉化补丁下载：
http://trow.cn/forum/index.php?showtopic=3906

2、了解引擎资源结构

博德之门中的所有的资源，包括生物、物品、法术、图标、动画、地图、脚本等等，都是以一个个独立的文件进行存储的，在本文中我们姑且将其统称为资源文件。其中，游戏里最原始的资源被打包存放在data目录下的bif文件中，每个bif包里都含有很多的资源文件。而一些后加入的内容，比如资料片巴尔王座以及各类MOD中的文件，则以单个文件的形式存放在override文件夹中。游戏启动之后，会首先扫描所有的资源，如果相同文件名的资源文件在bif包和override文件夹中都有出现，则优先调用override文件夹中的文件。这里需要补充一点，因为很多官方补丁以及资料片并非完全都是修改的bif包，所以override下的很多文件也是不能删除的。实际上，制作MOD就是通过向override中放入高优先级同名文件来达成修改的效果。

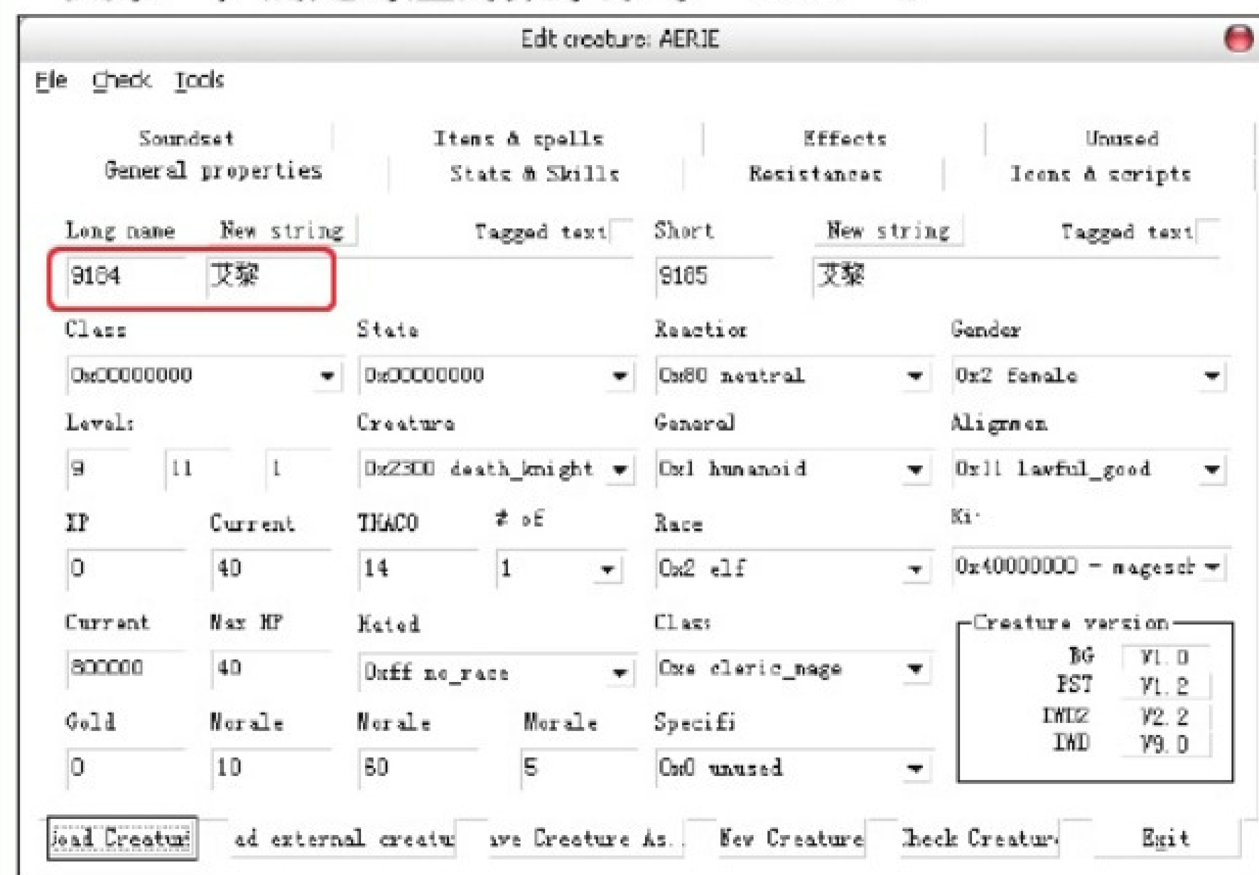
表列出了部分常见资源文件类型各自的作用：

文件后缀	文件类型	功能作用
2DA	规则表格	存放游戏规则，职业，音乐，武器熟练，经验设定等。
ARE	区域文件	决定一个区域中有什么人、会发生什么事，以及展示该区域需要哪些位图和动画。
BAM	动画文件	存放游戏里能看到的会动的东西，以及决定它们如何动。
BCS	脚本文件	定义生物行为和区域剧本的文件，内容主要是类似if...then形式的代码。
CRE	生物文件	存放各种生物的属性和能力。
DLG	对话文件	用来存放文本列表以及对话逻辑树的文件。
EFF	效果文件	通常用来给物品和生物制造效果。
IDS	标识文件	可以看作是资源目录，每一个ids文件都针对一类游戏资源，内容则是该类资源的目录列表。
ITM	物品文件	无需赘述，注意物品的名字（包括未鉴定的）并不存放在这个文件里。
MOS	图像文件	一些操作界面的图片以及小地图。

PRO	投射效果	决定一个发射型法术的发射过程是什么效果。
SPL	法术文件	同物品文件类似，法术名字并不存放在这个文件里。
STO	商店文件	存放商店货物、价格以及是否可偷窃等信息。
TIS	地图素材	决定区域在游戏中所显示出来的样貌，也就是所谓的背景图片。
VVC	视频单元	将动画和音频等资源整合起来统一体统给游戏使用的文件，内容包括动画文件信息、音频文件信息和其他参数。

等等。

除此之外还有一个非常特殊的资源文件——dialog.tlk，位于游戏安装目录下。博德之门将所有的文字资源统统放到了这个文件中，包括对话、提示、生物名称、物品描述、法术解说等等，并且逐一标记序号。其他资源文件中记录的只是字符串资源的序号，而不是文字本身。比如说原版队友之一艾黎的生物文件中记录的生物名称并不是“艾黎”，而是对应的数字序号“9184”。



如图红圈部分，使用DLTCEP打开艾黎的生物文件，可以看到“Long Name”才是文件记录的生物名称，后面的“艾黎”是DLTCEP自动根据序号从dialog.tlk中读取的对应文字。注意虽然DLTCEP支持直接修改字符串，但这样会导致dialog.tlk文件也被修改，需谨慎。

当然，无限引擎的资源文件格式数目远不止如此，其具体资料多得足以写成厚厚的一本书。好在一般MOD的制作并不需要了解如此之多的内容，熟悉几个最常用的文件格式即可。关于这方面的资料强烈推荐查阅IESDP（全名Infinity Engine Structures Description Project，即无限引擎结构说明书项目），这是一个非常权威的资料站，其目标是尽可能全面地阐述无限引擎的各种结构信息，为MOD制作者和编辑器开发者提供便利。若读者有志于制作复杂程度较高的MOD，强烈建议下载一份IESDP，以备不时之需。英文苦手者可参考热心网友翻译的中文资料，但其只有“文件格式”与“脚本动作&脚本触发器”部分，且版本略显过时，请尽量与英文版对照阅读。

[参考链接]
IESDP：http://iesdp.gibberlings3.net/
中文翻译 – 文件格式：
http://trow.cn/forum/index.php?showtopic=15098
中文翻译 – 脚本动作&脚本触发器：
http://trow.cn/forum/index.php?showtopic=6104

3、制作MOD开发专用镜像

即使是熟练的MOD制作者，在对资源文件进行修改时也很有可能出现各种误操作，导致原版资源被改得面目全非。因此对游戏原版的备份就是件相当重要的事情，比如备份整个博德之门的游戏文件夹，出问题时直接还原回去即可。但很显然，这种笨方法既麻烦又没有效率，因此建议MOD制作者利用如下方式为游戏制作一个单独的“镜像”：

1、在博德之门安装目录下新建一个文件夹，这里我们将其命名为“BGM”；

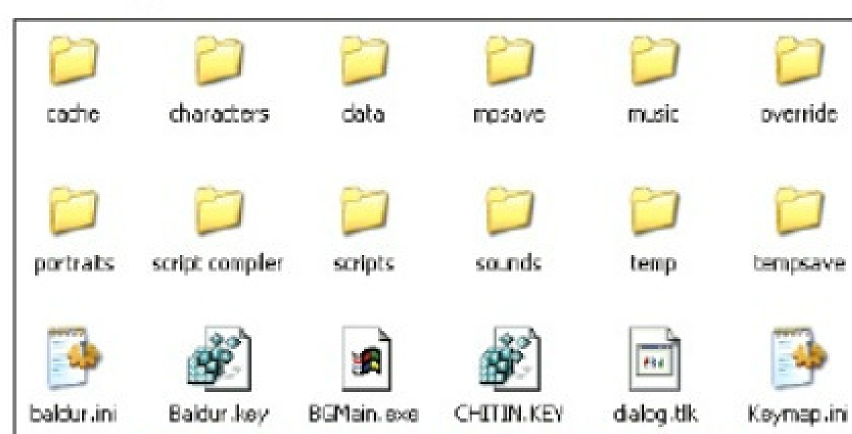
2、从原版里复制文件夹“cache”、“characters”、“data”、“mpsave”、“music”、“override”、“portraits”、“script compiler”、“scripts”、“sounds”、“temp”、“tempsave”到“BGM”。若文件夹不存在，新建即可；

3、从原版里复制文件“baldur.ini”、“baldur.key”、“chitin.key”、“dialog.tlk”、“bgmain.exe”、“keymap.ini”到“BGM”；

4、修改“BGM”文件夹中的“baldur.ini”文件，将其中形如

“HD0:=X:\Y\”的语句修改为“HD0:=X:\Y\BGM\”，注意不要修改其他部分。比如原本是“HD0:=F:\Baldurs Gate II\”，就修改为“HD0:=F:\Baldurs Gate II\BGM\”，然后保存退出；

5、如果想以镜像方式启动游戏，直接运行“BGM”目录下的“bgmain.exe”文件即可。



复制后镜像目录的文件结构如图所示

这样，我们就拥有了一个文件夹名为“BGM”的大小约为1G的游戏镜像，以后的任何操作，包括MOD安装和制作等都可以在这个镜像上进行，不会影响到原版资源。若是改出了问题，直接简单地将这个“BGM”文件夹删除，再做一个镜像即可。同理还可以用这种方式复制出多个镜像，以满足各种不同的需求。

4、编辑器的选择与设置

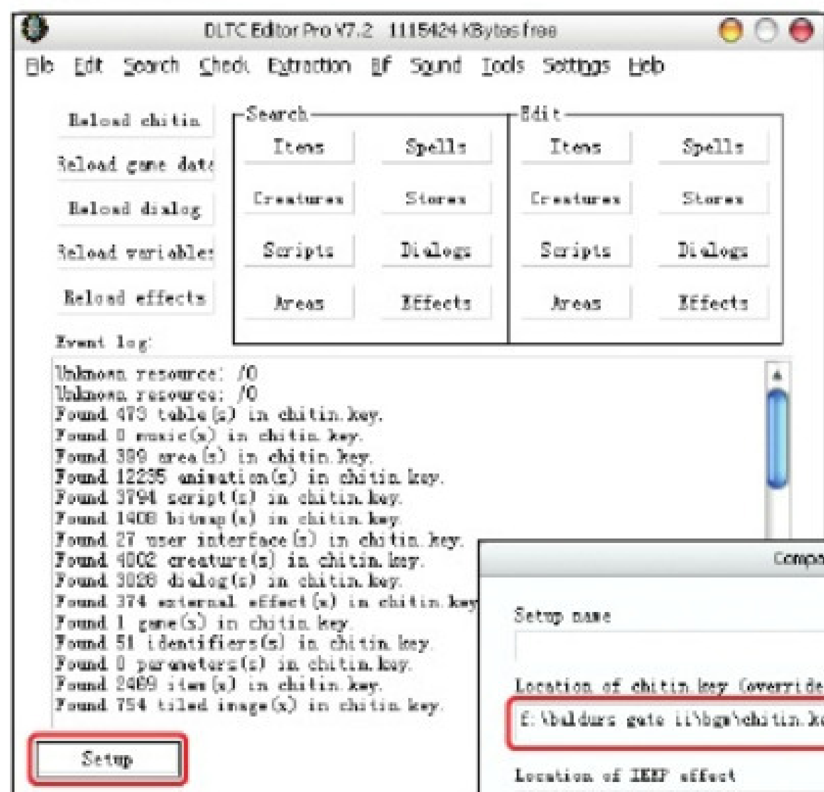
我们选择DLTCEP作为主打编辑器。之所以不选NI，是因为其最后一次更新时间是2004年，很多游戏内的效果参数都无法识别，且中文资料贫乏，不利于初学者入门。而DLTCEP除了有汉化版及相对丰富的中文资料之外，还一直在不断进行更新，每次更新都会支持更多的参数。其最新英文版本在之前给出的官方网站地址即可找到下载，目前是7.2版。中文版目前只有FC汉化的6.1b版，已经相当旧了，但用来入门学习还是可以接受的。初学者可以同时下载中文版和最新的英文版对照使用，如果发现中文版里的参数解释与游戏中的实际效果不符，就可以与英文高版本中的解释进行比对，以确保预期效果的实现。

从易于上手的角度考虑，本应使用中文版截图进行解说的，但由于DLTCEP的新版比旧版多了很多功能，导致界面上有较为明显的差异；加之考虑到各版本中变更最大的就是效果说明，汉化版无法保证紧随最新的官方版本同步更新，故本文相关教程均使用最新的英文版截图，若有理解困难可求助于词典。

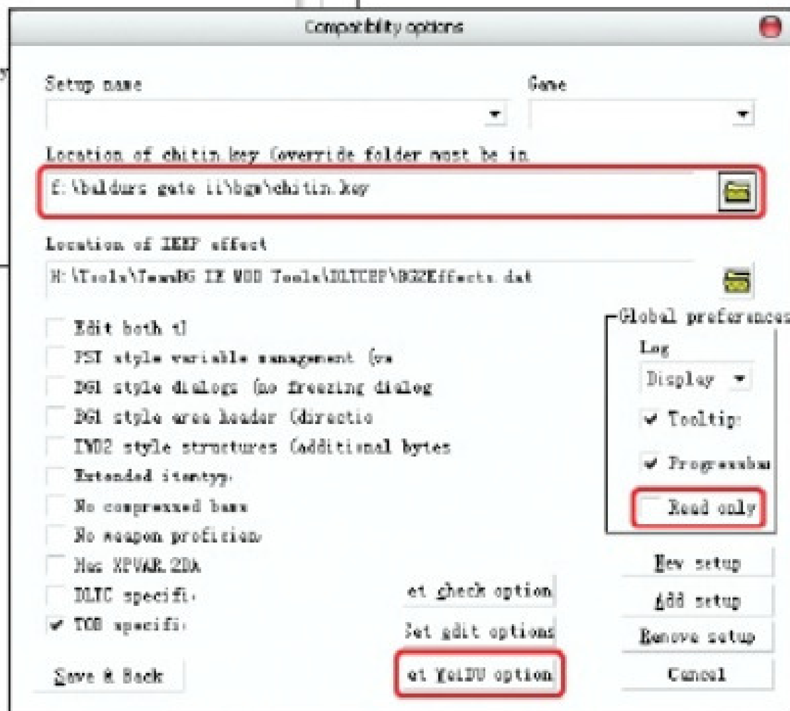
[参考链接]
DLTCEP最新英文版下载：
http://forums.gibberlings3.net/index.php?showtopic=11824

从官方网站下载的DLTCEP后安装运行，初次使

用可能会出现许多奇怪的提示，不必理会，一路确定进入界面即可。DLTCEP的主界面如图，可以看到在中文Windows XP操作系统下，部分按钮文字因系统默认字体的缘故超出了边界，好在并不影响实际使用，只是看起来不太舒服。



（如左图）在使用之前需要先做一些必要的设置。点击图中左下角的“Setup”按钮，进入下图的设置页面。



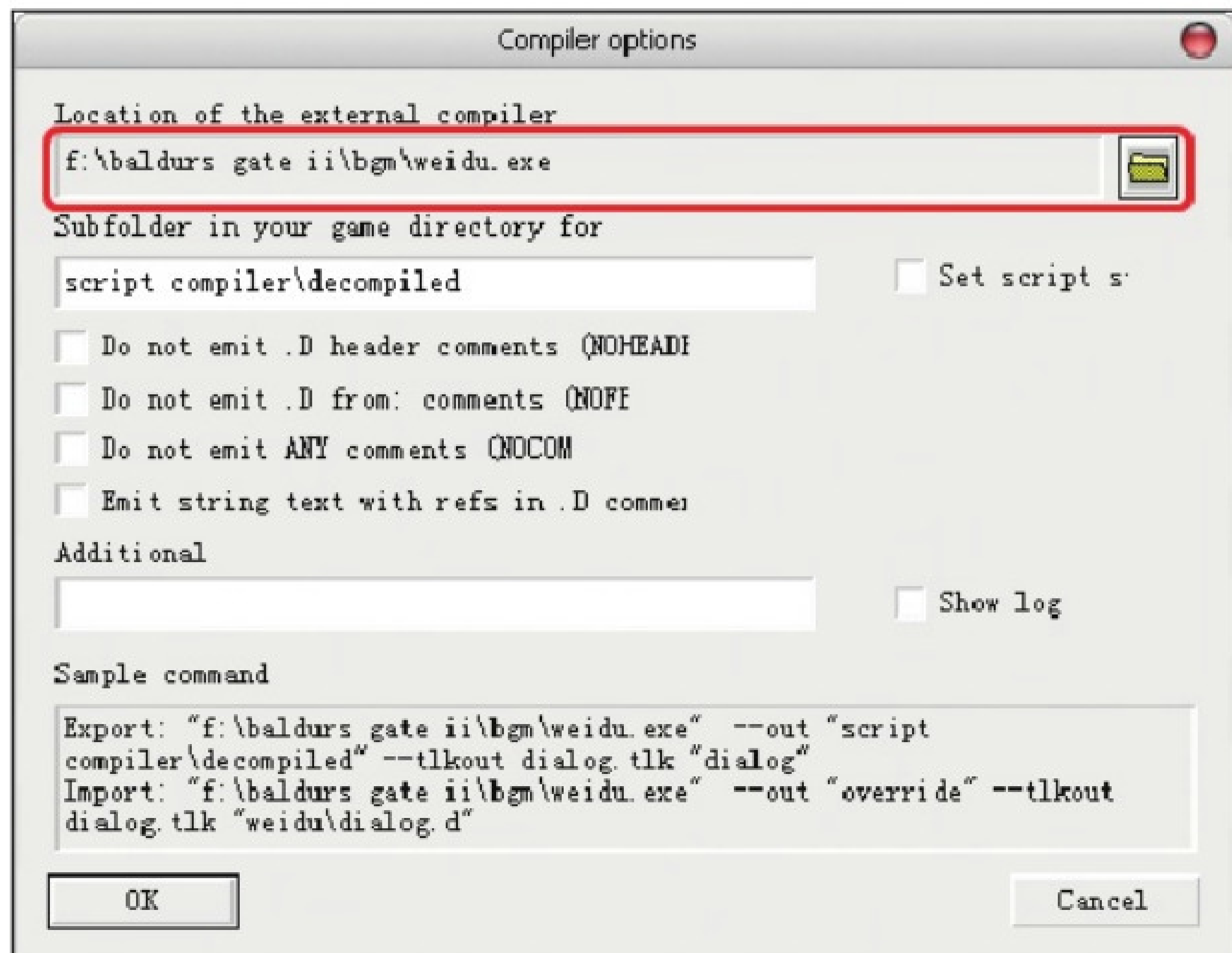
（如右图）这里有三个需要重点设置的地方，图中已用红圈标注。从上到下依次介绍如下：

1、Location of chitin.key（chitin.key位置）：这个文件的位置决定了DLTCEP载入游戏文件的路径，其通常存放于游戏的安装目录下。我们之前制作“BGM”镜像时已经复制了一个chitin.key文件，所以这里就点击右边的文件夹图标，将路径设置为“f:\baldurs gate ii\bgm\chitin.key”。

小技巧：如果安装了多个DLTCEP，可以分别设置游戏路径，这样就不需要经常改动配置了，而且DLTCEP支持不同配置多开，在对比不同环境下的资源文件差异时会很方便。

2、Read Only（只读）：位于Global preferences（全局参数）下，如果此项被勾选，则所做的任何修改都将无法保存。当然，若是担心在熟悉DLTCEP操作的过程中对游戏资源文件造成不可逆转的破坏的话，可以先将此处勾选，正式开发的时候再去掉。

3、Set WeiDU Options（设置WeiDU选项）：如果打算用DLTCEP来查看编辑脚本，就需要一个WeiDU来作为



外部编译程序。如果只想做一些基本的、不涉及脚本的调整，该项便无需设置。这里为了后续教程的方便，还是讲解一下如何设置。

点击该按钮，进入如右图的设置页面。

（如左下角）设置WeiDU路径。首先我们需要有一个WeiDU.exe，到其官方网站下载目前最新的215版本，将压缩包中的“WeiDU.exe”解压到任意目录，这个教程里放在“BGM”目录下，然后设置该路径为“f:\baldurs gate ii\bgm\weidu.exe”即可。其他部分无需修改，保持默认状态即可。然后点左下角的“OK”按钮返回上一界面。

[参考链接]
WeIDU 215下载地址：http://weidu.org/

至此，最必要的设置就已经完成了。其他还有几个需要注意的地方，逐一解说如下：

1、左上角的“Setup Name（设置名称）”，这里可以为你之前所做的设置起个名字，这样以后如果有多个设置就可以很方便地切换。

2、右上角的“Game（游戏类型）”，根据自己所安装的游戏情况进行选择，一般而言如果设置了chitin.key这项就不需要管了。如果需要设置，请选择“BG2+TOB”，而不要选择“BG2+TOB/DLTC?”。

3、中上方的“Location of IEEP effect（IEEP效果描述）”，在DLTCEP安装目录下有几个名为“xxxxEffects.dat”的文件，前面的“xxxx”是游戏的名称，比如“BG1（博德之门1）”、“IWD2（冰风谷2）”等等，这些文件中包含了游戏中各类效果的名称和解释。在设置了chitin.key之后这项通常也不需要修改。

如无特殊需求，其他选项保持默认状态即可。全部设置好后点击界面左下角的“Save & Back”按钮保存返回到之前的主界面。注意，今后每次启动DLTCEP都会提示“Can't load MORALEAI.ids!”，忽略即可，不影响正常使用。

到此为止，我们终于做好了所有必要的开发前准备工作，具体操作将在后续篇章中以实例解说展开介绍。

5、相关资料站点

从之前的相关介绍可以看出，博德之门MOD的制作是一个相当复杂的工程，开发过程中出现问题几乎是必然的。除了必要的耐心与自学能力之外，全面丰富的资料检索与高效准确的答疑解惑也是必需的。这方面的相关资源大多集中在国外，其中值得推荐的有：

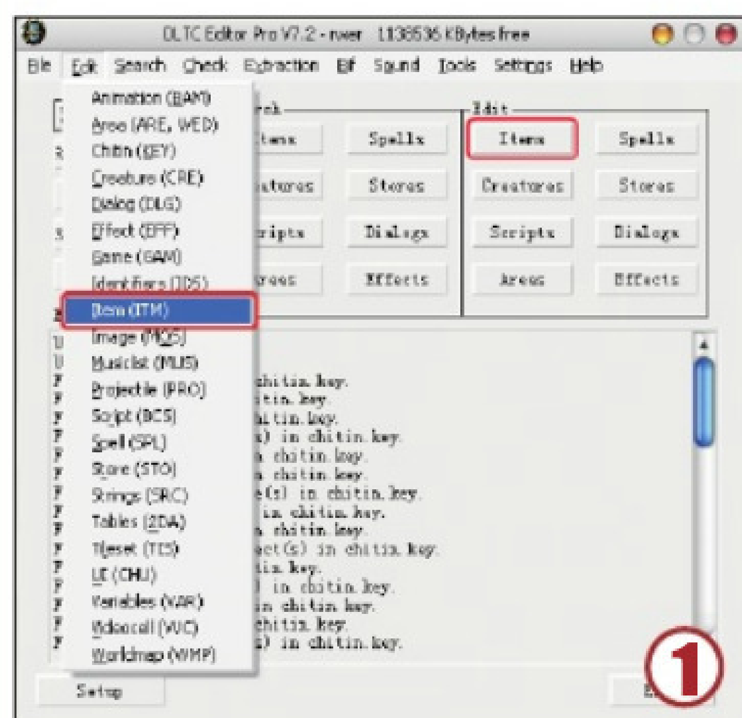
Spellhold Studios（http://www.spellholdstudios.net/）
The Gibberlings Three（http://www.gibberlings3.net/）
The Black Wyrm's Lair（http://www.blackwyrmlair.net/）
Pocket Plane Group（http://www.pocketplane.net/）

这四个站点都是老牌的无限引擎MOD交流社区，各有自己的主打项目，资源也极为丰富，无论是下载MOD还是学习技术都应该时常关注，但需要浏览者具备一定的英文阅读（及写作）能力。

至于国内则首推“The Ring of Wonder”（http://trow.cn/），其博德之门专区不仅是目前国内相关讨论最集中的地方，也是绝大部分汉化资源与自制MOD发布地，还有众多翻译与原创的技术文章。除此之外，国内的MOD制作高手也在此出没，相关方面的疑问在这里大都可以得到解答。不过该论坛的许多内容并不对游客开放，需注册才能访问，且版风相对严谨，发帖回复需谨慎措辞，尽量避免重复提问。

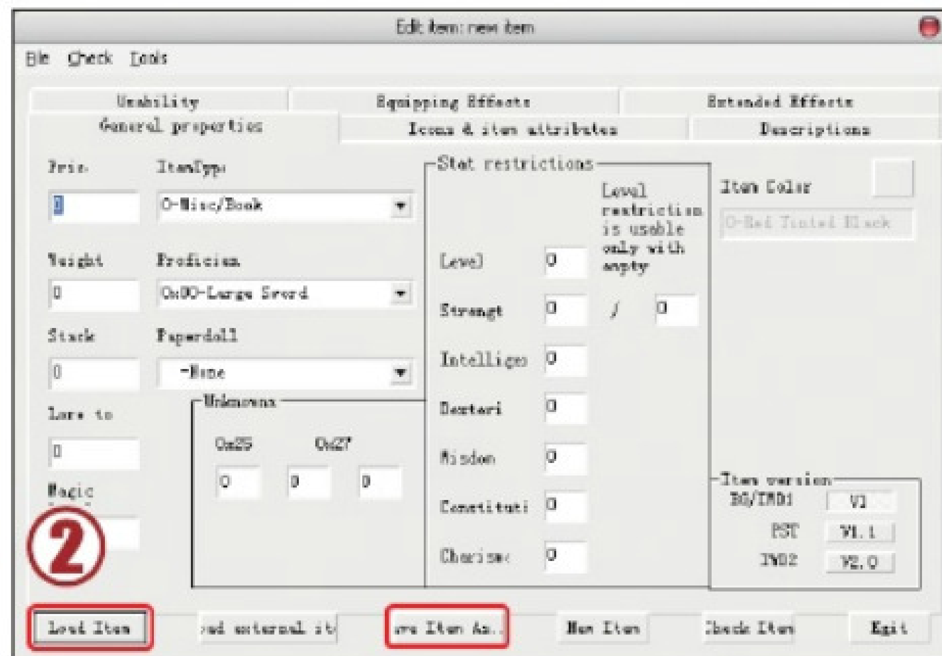
神工利器本天成——实战物品制作

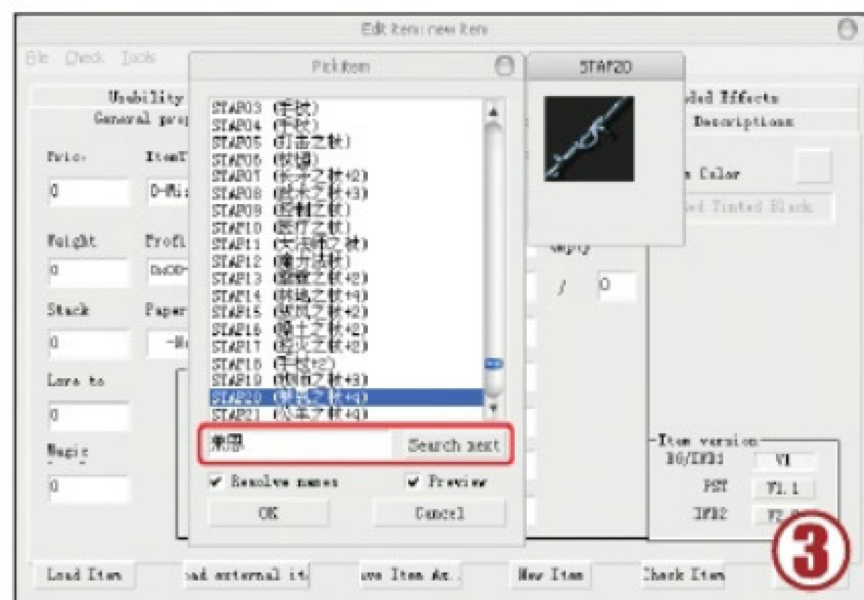
对于初学者而言，估计最想做的就是创造一件强大的装备了。并且物品制作相对而言也是除存档修改之外最易上手的部分，通过对它的学习不仅可以对解博德之门MOD的作用机制有一个直观认识，还可以用来熟悉DLTCEP的相关操作，为后续的深入学习打下良好基础。下面我们就以如何创建武器“金箍棒”为例来展示基本的操作流程。



←点击“Edit”菜单下的“Item”选项或主界面上“Edit”组中的“Item”按钮，进入物品编辑界面。

→在这里可以新建物品，但由于相关设置选项相当之多，对于初学者而言，建议选择修改已有物品并另存，这样比较方便。图中下方左边红圈标注的“Load Item（载入物品）”按钮功能即为载入游戏中已有的物品，右边红圈标注的“Save Item As...（物品另存为）”则是另存物品。目前的建议是不管任何操作都另存，以免破坏游戏中的原有物品。

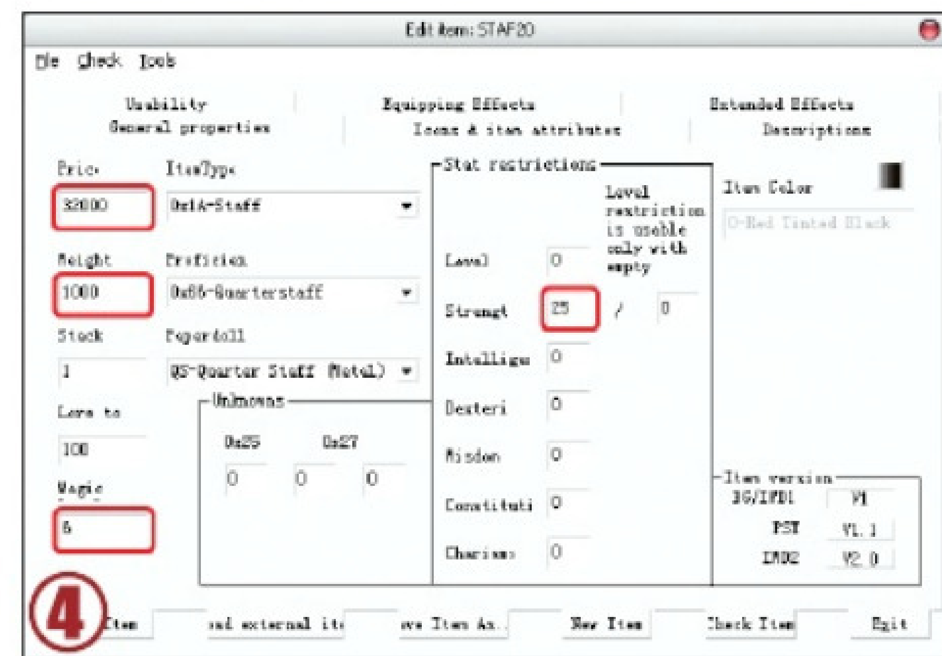


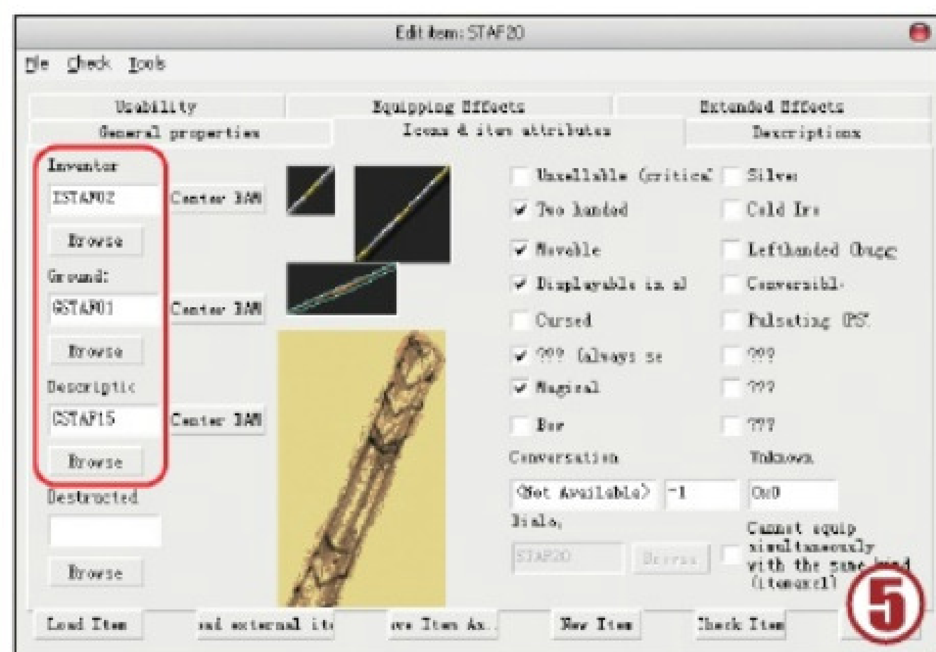


←点击“Load Item”按钮，打开物品载入界面。修改已有物品的原则之一就是尽量选择与预期目标效果相近的物品类型，这样可以大大减少工作量。根据我们对金箍棒的常识性认识，这里选择双手杖作为修改样本。之所以选择“莱恩之杖+4”，是因为其自带属性相对较少，便于理解和修改。注意图中红圈部分，可以按物品名称搜索，相当方便。

小技巧：不要轻易尝试自己凭空创造一个新物品。新建物品的时候打开一个已经存在的类似物品，然后在它的基础上进行修改，最后改名另存是比较稳妥的做法。因为不仅是物品，法术、生物文件等都有非常多的参数，除非对每个参数的作用了如指掌，否则自己凭空新建是很不明智的选择。

→载入物品后的“General properties（常规属性）”界面如上图。我们要做的就是对一些必要的部分做设置，使其符合心目中的金箍棒形象。首先是“Price（价格）”，按自己的喜好修改即可；其次是“Weight（重量）”，重达一万三千五百斤的金箍棒，重量自然要比一般的物品重得多，考虑到游戏中实际最大负重上限是1600，这里就设成了1000；然后是“Magic Level（附魔等级）”，游戏中神兵利器级别的武器都是+6，所以这里也设成6，最后是属性要求部分，根据《西游记》原著中对金箍棒的重量描述，将“Strength（力量）”直接设成最高的25。至于其他部分可以随自己喜好修改，但要注意“Unknowns”的部分最好不要随便改动。设好后点击上方的“Icons & Item attributes（图标 & 物品能力）”切换页面。

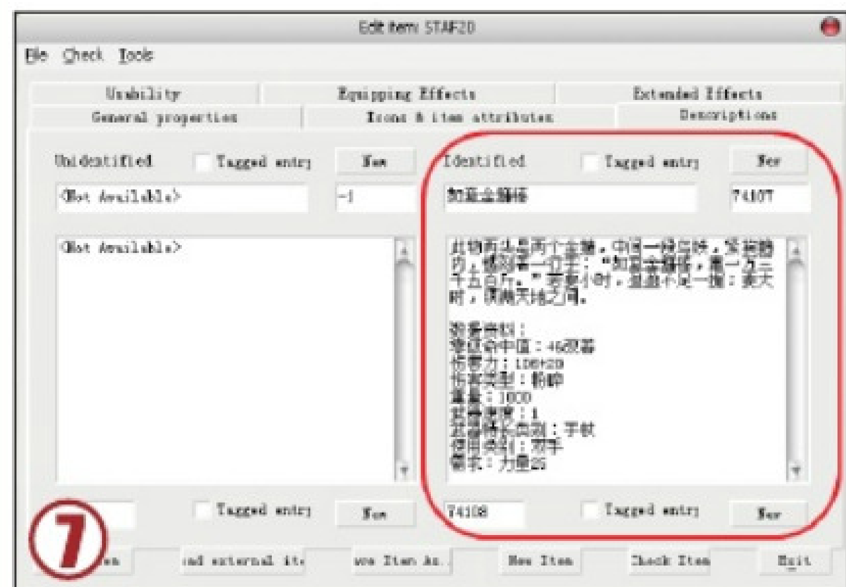




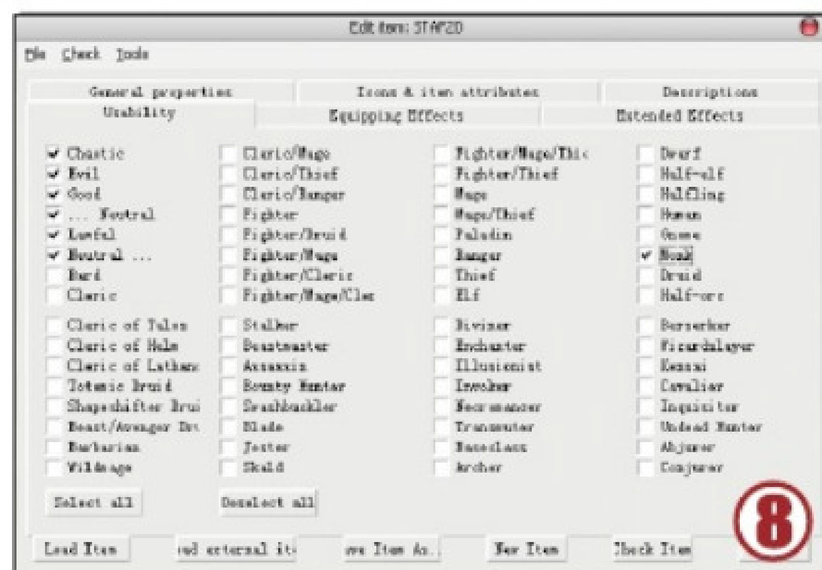
←主要设定物品图标和诸如是否双手、是否可移动、是否魔法武器等各种属性。红圈标注部分从上到下依次是物品在装备栏里的图标、在地面上的图标以及在物品描述中的图标，将它们换成比较符合金箍棒的形象即可。注意这里使用的都是游戏中已有的图标，如果有需求也可以自己制作图标，不过由于这涉及到图像格式转换及专用工具的问题，所以这里先略过。至于其他属性可自行参考各原版物品按需设置。设好后切换到“Descriptions（描述）”页面。

→如图所示，这里显示的是“莱恩之杖+4”在游戏中对应的文本。左边部分是未鉴定时的名称与描述，右边部分则是鉴定后的。这里要注意尽量不要改动这些文本，否则游戏中的物品说明有可能会被改乱。我们要做的是分别点击四个“New（新建）”按钮，为物品创建新的文本。

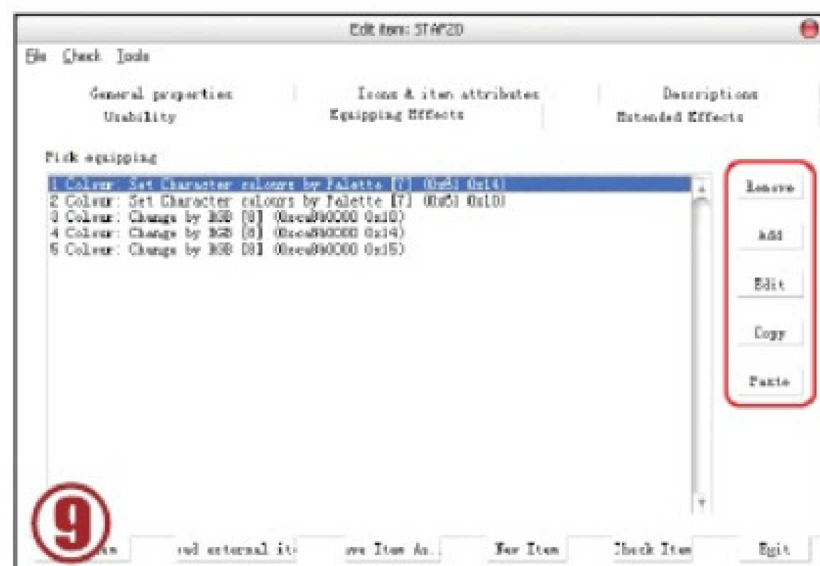




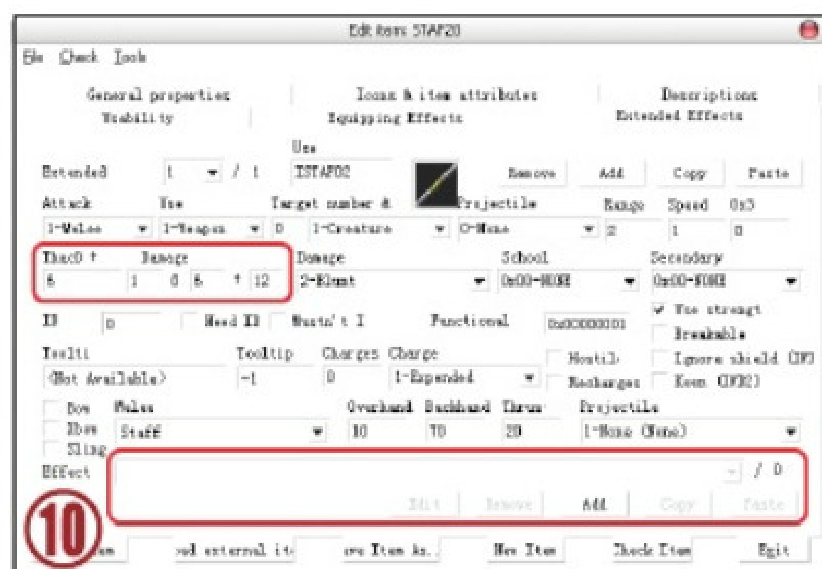
←左边的未鉴定文本部分是点击了“New”按钮后的状态，字符串序号以“-1”显示，右边是输入了文本后的效果，DLTCEP会根据dialog.tlk里的字符串数目自动插入新的序号。具体描述就是MOD制作者自由发挥的部分了，不过由于这里的文本与物品的实际效果并无关联，所以编写时需注意尽量使物品描述与实际效果一致，当然如果出于恶搞或其他目的故意写得不一样也未尝不可。此外为保证不与原有文本产生冲突，请勿随意修改新生成的序号。将四个部分都填写完毕后，切换到“Usability（可用性）”标签页。



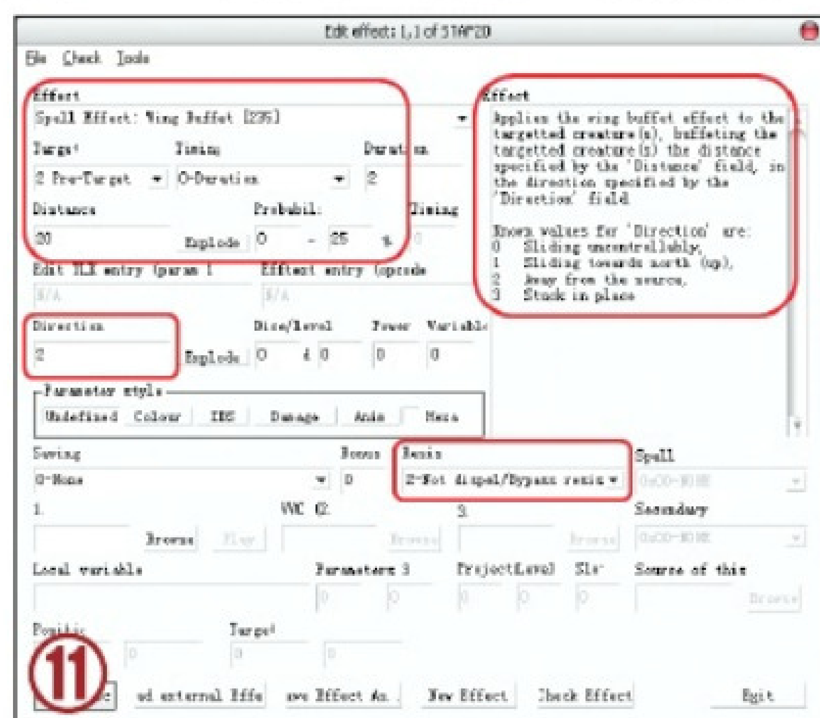
这里列出了所有的物品可用性限制条件，我们将其设成所有阵营的“Monk（武僧）”可用。之后切换到“Equipping Effects（装备效果）”页。



→“Equipping Effects（装备效果）”是本篇物品制作教程中最为复杂的部分之一，也是整个物品制作的精华部分。可以说，一件武器是否足够出彩，完全取决于这部分与其后的“Extended Effects（扩展效果）”部分的设置。如界面所示，红圈标注部分是重点，物品的各种装备效果全都在这里增添删改，也可以将其他物品的属性复制粘贴过来。图中已有的五个装备效果是原版“莱恩之杖+4”自带的，基本都是用来设置武器颜色的。由于设想中的金箍棒没有额外的装备效果，故这里我们选择点击“Remove（移除）”按钮将其全部移除（当然，有心的读者也可以自行尝试修改武器颜色），对具体效果的编辑讲解放到下一部分的“Extended Effects（扩展效果）”里。



←本教程中最为复杂的部分之二。对于本制作实例，我们需要修改的只有图中的两个红圈标注出来的部分。其一是物品实际的“零级命中值”与“伤害力”调整，分别修改成“6”和“1d6+20”，与之前的文本描述对应一致即可。其二就是效果编辑部分，点击“Add（新建）”按钮，新增一条效果，然后点击“Edit（编辑）”按钮进入编辑界面。



→现在我们通过给金箍棒增加一个“若命中目标则有25%几率将其击退”的效果来讲解如何编辑一个效果条目。首先需要设置左上角第一个红圈里标注出的部分，在左上的“Effect（效果）”下拉框里选择“Spell Effect: Wing Buffet [235]”，然后在“Target（目标）”里选择“2 Pre-Target”，“Timing（定时）”里选择“0-Duration”并将右方的“Duration（持续时间）”设为“2”，亦即即该效果持续2秒，随后再将“Distance（距离）”设为20，“Probability（可能性）”设为“0-25%”，就完成了对该效果的基本设置。

然后是下方第二个红圈标注的“Direction（方向）”（该提示文字会随所选择效果改变），这里的值如何填写可以参照右上角的“Effect description（效果说明）”。可以看到“Effect description（效果说明）”中的描述里有如下几行：

Known values for 'Direction' are:
0 Sliding uncontrollably,
1 Sliding towards north (up),
2 Away from the source,
3 Stuck in place

其中“2”的意思是指该效果将目标击退时，其方向为从攻击者身边推离开来，这就是我们想要的效果，因此“方向”一栏里就填进该值。

最下方的红圈所标注的“Resist（抵抗）”选择“2-Not dispel/Bypass resistance”，意即该效果无法被驱散，也无法被抵抗。全部设置完后，点击右下方的“Exit（退出）”按钮返回到物品扩展效果编辑界面。注意这里不必保存，直接退回到物品界面即可。只要保存物品，效果就会随之保存。如果在效果界面进行保存，则会将这条效果保存为一个外部效果，关于它的知识本篇暂不涉及。

接下来点击“Save Item As...（物品另存为）”，为该文件起个新名字保存在博德之门镜像目录的“override”文件夹下即可，注意文件名必须是标准的“8.3格式”。这里我们将其存为“gcudgel1.itm”。最后关闭物品编辑界面，DLTCEP会自动将我们对文本的修改（即物品名称描述等）写入到dialog.tlk。由于这里会对dialog.tlk进行修改，故请确保没有启动游戏或其他任何读取dialog.tlk的工具（比如双开的DLTCEP），以免出现冲突。

至此，我们的第一把武器，金箍棒就制作完毕了。但由于本教程只涉及到物品制作与修改，并没有将其添加到商店中，因此在游戏中我们是无法通过正常途径得到它的，只能通过使用Shadow Keeper修改存档、或是在游戏中使用控制台命令的方式将其调出来测试。由于Shadow Keeper的操作相对简单且有中文版，故以下主要讲解如何使用控制台调用。

首先打开镜像目录下的“baldur.ini”文件，确保“[Program Options]”下有“Debug Mode=1”一行，如果它是0就将其改为1。

然后进入游戏界面，按“Ctrl+空格”呼出控制台窗口，严格输入如下代码（如右图）：CLUAConsole:CreateItem("gcudgel1")





其中红字部分就是之前保存的金箍棒物品文件名。然后打开物品栏，就会发现这把神器正躺在背包里——它的重量可是有1000之多，当心不要超重了。

当然，本物品制作只能算个半成品，还有很多方面有待完善。比如为金箍棒增加金光闪闪的外观和可以随意变大缩小的效果，将其添加到商店里出售，甚至是为其设计专门的队友和剧情，以及使用WeiDU将其打包发布，等等。除此之外，编辑界面上的很多选项参数也因限于篇幅而未能详细讲解，有心者自行可于各类网站查询相关资料。

撰文过程中得到了AoW、lijing_hi、sherlockye等人的热心协助，在此一并致谢。

新人新作

有时候我想，我对新人的要求会不会太高？会不会因此错过了有潜力有才情的作者？这，可能也是一种编辑的通病吧。今年剧场着重培养新人，希望能给更多新人与读者见面的机会，评价他们写作能力的最终票，应该在亲爱的读者你们手里！本期剧场是一组以《魔兽世界》为背景的微型小说，作者是在2010年2月下剧场和大家见过面的江苏一夕之君，看看他这组文字勾画的世界，是不是绚丽多彩。

《魔兽世界》的故事三篇

■江苏 一夕之君

之一 时间的游戏



那么，该从哪说起呢？

开局

“老赌鬼乔纳森遇到对手了！”不知谁的大嗓门喊了一声，让石火旅店里的那些老面孔都围拢了过去。

乔纳森的额头上，汗珠不断的划落。邋遢的胡子但手却没有丝毫的抖动，紧紧握着手中的三只色子。瞪大眼睛准备出手。

他本就是个熟练的赌徒。从他来到铁炉堡开始，就时常混迹于赌桌之上。是个扑克和色子的老手。他之所有出名，并不完全来自于他的好赌成瘾，还因为他从不出老千。

是的，从不出老千，运气又不算太坏的家伙，这年头已经不多了。他是个单身汉，听说妻子和孩子早就死了。孤身一人来到铁炉堡找活干。日子过的一直很糟糕。

而他显然对这一局很有信心,不时看看面前摆放着的金币。宽大的桌子上，摆在他面前的金币足足有一百多个。每个都分量十足，绝无花巧。这是他苦战六个小时后的战果。这些本来属于他面前的对手。一个穿着精致黄色长袍的女性侏儒。但只要乔纳森这次也丢出他想要的点数。那些都将会属于他。意味着他将在之后的很长一段时间里吃香喝辣。

“他需要多少点？”

“嘿，对面丢出了十七点，他必须丢出三个六。”

三个六，三个六。这可不是件容易的事。除了依旧气定神闲，把玩着胸口怀表的女侏儒外。所有的人都仿佛停止了呼吸，目不转睛地盯着。

随着色子落在桌上的强烈旋转。每个人的瞳孔中都放射出兴奋的光，更有些家伙已经按捺不住，大声吼着：“六！六！六！”

也许色子也听得懂人话，当急速的旋转停止后，三只色子不偏不倚的躺在众人的视线里，露出了六的一面。

十八点！

伴随着羡慕的咒骂声，以及狂躁的号叫声，乔纳森赢下了这一局。他长舒一口气，看着他的对手。

女侏儒开始轻轻地鼓掌，面带微笑。依旧显得不慌不忙。

她摊开双手，用侏儒特有的语调说：“嘿，兄弟，你手气可真好，如你所见，我输的精光了。”

乔纳森见过很多赌徒，但极少碰见这样的赌徒，仿佛对输赢毫不介怀。从开始和这个侏儒坐在桌上对赌起，乔纳森就在想，她究竟为了什么和自己坐在桌前。难道仅仅是为了乐趣？

嘈杂的人群渐渐散去，女侏儒的声音不急不徐，更加清晰起来：“我先介绍一下我自己，我们对赌了六个钟头。你却知道我的名字。那太糟糕了。我叫克罗米。如你所见，是个运气糟糕透顶的侏儒。”克罗米看了看胸口的怀表，露出友好的笑容。

“我叫乔纳森，克罗米小姐。除了把这些金币还给你以外，我愿意为你做任何事。赢了你那么多钱，我也该表示一下，不如请你吃顿饭吧？”乔纳森绅士般地站起身，将酒保递来

如果，只是如果。如果乔纳森没有答应那个侏儒的条件。那么他应该还在铁炉堡的旅馆二楼，手里拿着色子，继续丢出一个又一个的数字，进行他惯例般的输赢。这是他每天闲暇时都要进行的无聊游戏。然而现在他却身处一个无法逃脱的局面中。空间和时间，对此刻的他而言，都已经变得没有意义。生命，过去现在和未来的生命，都被装在一个看不见的沙漏里，被颠来倒去，持续着一个循环。

是的，乔纳森已经由开始时的不解，以及随之而来的愤怒，变成目前的沉静。既盼望着将这已然决定的未来可以改变。也期待着将命运改写成另一个样子。但这就像一场游戏。一场孩童的游戏。乔纳森的努力，在一次次的循环里，以不同的方式结束。没有一个结局如同他所思虑的那样圆满。是的，他只有继续。

的啤酒摆在了克罗米的面前。

啤酒的泡沫不时从杯子边沿冒涌而出，这是一杯品质优良的上等货色。

克罗米用鼻子嗅了嗅，捧起杯子一饮而尽，她的眼睛开始发光。乔纳森住在铁炉堡已经五年，见过无数的侏儒。他知道，侏儒的眼睛发亮，说明又有一个主意在脑海里酝酿了。

"乔纳森先生，我有个提议。我们来做个游戏吧。"克罗米无邪地笑着，显得可爱而无害。

"说说看。"乔纳森显然也有了兴趣。

"这是个很安全的游戏，绝对安全。当然，是游戏就会有输赢。你有三次机会。别怪我不提醒你哦。当然，我保证，如果你觉得不愉快，随时都可以从这个游戏中脱离。但是，如果你选择退出，这些金币我都会拿回到我的小包包里。"克罗米的声音仿佛从牙齿缝里挤出来的一样，充满了狡黠的意味。

"如果我赢了，你还能给我怎样的好处呢？"乔纳森不是傻子，当然不会让克罗米占这么大的便宜，他清楚后者身上已经身无分文了。

"你可以得到这个。"克罗米从贴身口袋里掏出了一朵宝石雕成的玫瑰。由红宝石、蓝宝石，以及黄水晶和祖母绿组合在一起雕成的玫瑰，一眼就知道是个价值连城的宝物。

克罗米确定乔纳森已经看清之后，将玫瑰放回身上，扬起嘴角，露出了微笑。

输了，不过是输掉赢来的金币；赢的话，可以赢回一件更值钱的珠宝。任何一个赌徒都不会拒绝这样的事。乔纳森也不例外。

"那么好，游戏开始。现在是十点十分。"克罗米的右手握住怀表，左手食指一勾，示意乔纳森凑近点儿。

乔纳森的眼睛凑近表盘。他惊惶地发现，表上的指针开始了飞速的旋转，但是并非向前，而是向后。周围的景物开始变得模糊，听不见，看不清，仿佛万物都停止了活动。乔纳森在失去直觉前，耳朵里只听见克罗米的声音："祝你成功。"

第一局——孩子

乔纳森清醒过来时，发现自己躺在草地上，身上穿着一件白色的衬衫，腿上不再是整天不洗的破裤子，而是剪裁得体的黑色长裤。

"猜猜我是谁。"一双稚嫩的小手，紧紧按在了乔纳森的眼睛上。

这是琳达的手，乔纳森永远不会忘记的，温柔而温暖的小手。在梦里，已经握了无数次。

眼泪从手掌的缝隙间淌出，像是一条涓涓的小河。

"爸爸，你怎么了？"琳达海蓝色的眼睛充满了疑惑，她很奇怪为什么爸爸会突然流泪。

"没什么，眼睛里进了沙子而已。"乔纳森揉了揉眼睛。和蔼的风，吹起了他的头发。他下意识摸了摸下巴，乱七八糟的胡子也不见了。

这应该是很多年前吧。乔纳森在心里掂量起来。那时的自己在干什么呢？

他听说过一种催眠术，可以让人回到过去的记忆里，显然那个侏儒就是用了这样的手段。"想让我迷失吗？这个可恶而卑鄙的侏儒。"乔纳森在心里暗暗骂了一句。"一切都不是真的。都是我幻觉而已。幻觉罢了。"乔纳森如此提醒着自己。手却被琳达紧紧握住了。

"爸爸，我累了，回家吧。"那种触感是如此真实，女儿甜蜜的笑容，也是真实的吗？

乔纳森牵着琳达，缓步行走在田间的路上。银松森林特有的浓密针叶林完美的遮蔽了阳光。随着树叶的倒影，乔纳森的心也被光和影分割成了两半，一边提醒着自己这一切不是真实的，一边却又情不自禁低下头，看着心爱的女儿。

琳达欢快的脚步，像是踩着节拍跳舞一般的前进着。乔纳森几乎都快跟不上了。"爸爸，你说今天晚上妈妈会烧什么给我们吃呢？"琳达问道。

"不知道。你觉得会是什么呢？"即使是幻觉，也是美好的吧。乔纳森安慰着自己，微笑着问道。

"我只想吃妈妈烘的面包，加上奶油和果酱。没有比那些更好吃的了。"琳达兴奋的声音都仿佛飞了起来。

视线的尽头，是一间小木屋。小马白雪正安逸的在房前吃草。烟囱里，缓缓冒出的炊烟像是弥散在夕阳中的雾。那是家吗？乔纳森松开了琳达的手。轻轻抚摸着门廊栏杆——那是他亲手造的，用的是最结实，最漂亮的木头，木头上还有小刀雕出的细致花纹。

"亲爱的，栏杆坏了吗？"海莲娜的声音传入了耳朵。她穿着围裙，手里端着一盘新鲜的炖肉，棕色的长发安逸的披散在肩头。那是乔纳森在无数个夜梦中最熟悉的东西，就跟眼前的一切事物一样，没有区别。

过了很久，乔纳森才答道："没有。"他迈出脚步，推开门，进入了客厅。桌上的鲜花一般都是海莲娜亲手摘的，在小溪边一朵朵摘的，全是鲜嫩的白。乔纳森对房中的一切都极其熟悉。即使闭上眼睛都了如指掌。

是的，红色玫瑰，偶然间买的红色玫瑰，家中唯一一次的红色玫瑰，同鲜血刺目的颜色。这让乔纳森确定了自己所在的时间。这束扎眼的红玫瑰，在他的记忆里，预示着下面即将发生的悲惨命运。他永远无法忘记，家中摆放红玫瑰的日子里突如其来的那场至今还不知原因的火灾。那场火灾夺去了琳达的生命。

"玫瑰是我从市集上买回来的。很漂亮吧。偶尔也想换换家里的感觉。"海莲娜露出了灿烂的笑容，如同梦一般真实。事实上，乔纳森根本难以分辨出眼前的情景究竟是真实的，还是仅仅在做梦而已。

饭菜是熟悉的味道，但却因为漫长的时间变得陌生了，非常的陌生。而琳达即使是吃饭时也不安分，居然和海莲娜玩起了游戏。两人拍着手，唱起了歌谣。

"是的。这是个游戏。"乔纳森心里提醒着自己。游戏，就一定会有输赢。之所以自己会回到一个类似于过去的环境里，是否是这个游戏的本质所在呢。

家庭的欢娱，亲人的笑容，这是多么遥远的东西啊。一切都如同风中的沙砾化作漫长岁月里的无奈回忆。此刻的重聚，是真实的。只要相信，就是真实的。

看着桌上的红玫瑰，乔纳森想起即将发生的一切。心里暗暗决定，去改变一些东西。

入夜，乔纳森无法入睡，他透过月光，看着墙壁上的钟，等待着那个事件的发生。

劈哩啪啦的声音，是木头燃烧的声音，乔纳森听得很清楚，他立刻从床上一跃而起，飞奔进女儿的房间。

火光是从房间透射而出的。乔纳森撞破房门，抱起熟睡中的琳达，与醒来的海莲娜一起冲了出去。

在他身后，已是一片火海。

"得救了，孩子，你得救了。"乔纳森抱着惊魂未定的琳达，心中几乎忘记了自己所处的地方。

突然，身后燃烧着的火焰声和呼呼的风声都停止了。乔纳森怀里的琳达停止了哭泣，海莲娜停止了流泪。一切都停止了。仿佛被什么东西猛烈地击中了后脑。乔纳森失去了知觉。

很快的，他清醒了。周围异常嘈

杂。自己又身处旅馆了。

克罗米正微笑着看着他。

“父亲，你在这里干什么。”少女的清脆声音响起。

乔纳森回过头去，一个出落的非常美丽的姑娘，闪着蔚蓝的眼睛看着自己。难道她是琳达？

“跟您说过多少次，不要在赌博了，你为什么就是不听呢。”琳达走了过来，一把拽住了乔纳森。

乔纳森忙不迭将桌上的金币放回包里。克罗米则依旧笑而不语地看着他。

“不要再赌博了好不好？我们虽然欠了人家很多的钱，但是您这样子，母亲她病死以后，我知道您也很伤心，但这个样子，她不会瞑目的。”琳达有些生气地看着乔纳森，腮帮子鼓鼓的像只生气的小猫。

乔纳森感到无比的幸福，一把将女儿抱在了怀里。

就在这个时候，一个手持尖刀的人冲了过来——是附近最臭名昭彰的流氓克尔多，整天骚扰年轻的姑娘。

刀刺了过来，直接对着琳达刺了过来。

乔纳森毫不犹豫地挡在了琳达面前，随着刀刃入体的冰冷感觉，血从伤口喷出。他缓缓倒下了。眼中最后看见的，是琳达惊恐的样子。

伴随着在黑暗中失去的意识，乔纳森发现自己又一次身处旅馆。

时间是晚上十点十分。

克罗米正掏出宝石的玫瑰，看着自己。

“要不要玩这个游戏？可能会死的哟。”克罗米看着他。

“可能会死？你不是说这很安全的吗？”乔纳森问道。

“我从来也没有说过哦。你还是决定要这样做吗？”克罗米脸上的笑容消失了。她的神色变得异常的冷峻，甚至有种高高在上的威严感。

乔纳森的脑海，浮现出琳达的容颜——孩提时的天真，少女时的美丽。她和母亲是那样的相似，不管是性格，还是容貌。

“会死的哟。你可要考虑清楚。”克罗米又一次催促道。

乔纳森点了点头，不再犹豫。

“如果琳达能活下去，快乐的长大，那么我做的一切都是值得的。”乔纳森如此对自己说着。

当克罗米手中的怀表指针飞速倒退时，乔纳森又一次昏迷了。

他像在做梦，妻子和女儿的脸一次次出现在眼中，又一次次消失不见。

他醒来了。这次，是在一辆马车中。

马车在缓慢的前行。很破，很慢，车上人却很多，大都蜷缩在一起。

海莲娜正睡在他的怀中。

第二局——妻子

“琳达，琳达！”海莲娜从噩梦中惊醒。

“没事的，不会有事的。”乔纳森紧紧抱住了心爱的妻子。

“为什么，究竟是为什么，为什么会有火。我们的家为什么会烧起来。为什么！”海莲娜目光呆滞。显然神智出了问题。

“给老子安静点，不然就把你们送去喂食尸鬼。”赶车的马夫痛骂道。

马夫，马车，乔纳森一下子想起来了一些事情。他拉醒了睡在边上的一个年轻人，询问目标的方向。

“达隆郡，你是不是和你的疯老婆一样脑袋出了问题。天啊，我真懒得理你，只希望那边是个安全的地方。多亏了这个好心的先生。”那个年轻人显然不愿被吵醒，指了指马夫，翻了个身继续睡了。

“不，我们不能去那里，我们不可以去的，那里也被天灾占领了。”乔纳森大吼着，冲上前去，想要夺过马夫手里的马鞭。

但是，尽管乔纳森很强壮，但看似瘦弱的马夫居然力气比他还大得多。乔纳森被狠狠地推开了，跌落在了车里。不过马夫也没怎么占便宜，衣服被乔纳森撕扯开了。

车被迫停下。所有被惊醒的人都下了车，大家准备狠狠地教训乔纳森。但有人发现，马夫扯开的衣服中露出了一个古怪的标记——就在他的胸口上，挺刺眼的。

“诅咒神教！啊，这个魔鬼，他想带我们去送死！”刚才的那个年轻人第一个认出标记正是诅咒神教教徒的符号。

人们一拥而上，对那个马夫拳打脚踢，发泄着心中的怨愤。

“不会有事了，亲爱的。”乔纳森搂着妻子，安慰着她。饮泣的妻子突然停止了动作。周遭的事物也停止了。

乔纳森面对着的依旧是克罗米。他刚要开口，后者示意他看看门口。

门口正站着一群人，殴打着一个女子——那不正是海莲娜吗？

乔纳森抓起桌上的金币，扑出去，用身体护住了妻子。

“妈的，乔纳森，管好你的老婆，她又出来乱跑，还偷了我们店的蜡烛。”百货店的克宁说道。

“对不起，对不起，我一定看好她。”乔纳森道歉，赶忙搀扶着妻子回家。

看来，妻子的病情越来越加重了，她的精神问题严重影响了生活。但是乔纳森安慰着她，看着她入睡，心里充满了满足和欣慰，不知何时，自己也睡着了。

随着刺鼻的味道传入鼻腔，乔纳森清醒了，周围居然都着火了。

海莲娜站在火堆里，喃喃自语：“都是我的错，都是我的错。”

“你疯了吗？”乔纳森夺过妻子手里的蜡烛。

“亲爱的，我突然全都记起来了，是我，是我把没有熄灭的火烛放在琳达的房间里的。都是我的错。都是我的错！她说想要看故事书，我就答应了她！”海莲娜一边哀号，一边把燃烧着的窗帘卷在了自己身上。

乔纳森来不及思考，将妻子奋力抱起，用尽全身力气抛出门去，自己却被倒下的家具砸倒在地。

十点十分的钟，喧嚣的旅馆。

“克罗米的话，你可不要不听哦，别怪我没提醒你。这个游戏是要丧命的。”克罗米依旧在笑。

“够了，别装了。我前两次是不是都输了？”乔纳森问道。

“什么前两次？游戏还没开始呢。”克罗米一脸惊讶。

“看来，还有一次吧。这次又会在哪里呢？”乔纳森看着克罗米，像在问她，又像在问自己。

“不知道你在说什么，不过，看来你是答应要玩这个游戏了。那么就开始吧。”克罗米晃了晃怀表。

是的，又开始了。

最终局——生命

“嘿，哥们，醒醒。”一个男人的声音唤醒了乔纳森。

“你是什么人？我在哪里？”乔纳森问道。

“哥们，你的命真是太大了。这里是圣光之愿礼拜堂的避难所。你们这些难民里就你一个活了下来，不知道是谁救了你的命。我们在路边发现你的时候，你虽然伤痕累累，却没有感染瘟疫。”男人继续说道。

乔纳森不再说话。闭了上眼睛。

“算了，他可能是太累了。”男人的同伴示意眼下还是让乔纳森一个人安静地好。

眼泪像断了线的珠子，从乔纳森的眼睛里流出。他已经太久没有在生

活里流泪了。每天醉生梦死，流连于赌场和酒桌，以为自己已经淡忘了妻子和孩子，以为自己已经淡忘了曾经的生命，事实上，那不过是在欺骗自己而已。

三天后，乔纳森的伤势有所好转。那个男人又一次找到了他："乔纳森先生，我是康尼。你现在伤势已经好了不少，我看你身体还挺健壮的，愿意留下来帮帮忙吗？当然，如果你不愿意，可以马上离开，到安全的地方，我们发给路费。"康尼是个热情的年轻人，也算得上是乔纳森的半个救命恩人。

"好的！"乔纳森毫不犹豫地答应了。虽然清楚这个避难所的命运，但他还是答应了。

三天后，没有离开这里的人，都死在了天灾的铁蹄之下。尽管他们在一个叫康尼的年轻人率领下，抵抗到了最后一兵一卒。后来，他们每一个人都成了联盟的英雄，永远铭记在人们心里。

十点十分的旅馆二楼。

乔纳森睁开眼睛，看着克罗米。侏儒手里的宝石花正在闪烁着耀眼的光芒。

"我输了吗？"过了好一会儿，乔纳森才问。

"你觉得呢？"克罗米笑着反问。

"不知道。"乔纳森摇摇头。

克罗米把宝石花放在桌上，用手指轻轻一扣，花变成了三朵。

"蓝色的是妻子，绿色的是孩子，红色的是你的信念。选一个吧。这才是真正的游戏。"克罗米示意乔纳森做出决定。

乔纳森看着桌上的花。伸出手去，一朵朵触摸着，仿佛想感受其中的跃动。

"决定吧。"克罗米笑着说。

乔纳森突然站了起来。克罗米被吓了一跳。他拿起金币，就那么走了。

这难道就是选择吗？

不做出选择，那就等于没有这个游戏了吗？

然而，乔纳森并非这样想的，克罗米也不是。

真正的结局在这里。

时间的游戏——结局

"什么？你说老赌鬼乔纳森捐献了一百枚金币？"铁炉堡军需处的主计长被吓了一跳。

"不光如此，他还说要加入军队，说马上就要去参加训练，随时听候调遣，去哪都可以，特别想去天灾最多的地方。"卫兵陈述的时候，有些上气不接下气，显然也被这个消息震撼得不小。

"哈哈。行啊，不管他是不是脑袋被烧坏了，只要是愿意战斗的好汉子，我们都欢迎。"主计长豪迈地笑了。

乔纳森走后，铁炉堡旅馆二楼的赌徒们少了许多。不知道是少了个有趣的家伙让他们兴趣索然，还是乔纳森的变化，让人们想起了一些什么。但是没了这些人，二楼变得清净了许多。偶尔，人们会看见一个穿黄色长袍的女侏儒，百无聊赖地喝着啤酒。据说她身上曾经有朵价值连城的宝石花。但现在去问她，她说已经送人了，至于送给谁，她从来也没说过。(本故事完)

之二 双子星



当阿尔萨斯国王还是王子时，我的双亲，当地颇具名望的一对珠宝工匠，因为一次工房意外，葬身在火海之中，一起陪葬的还有我的家。之后，在村长沃德的介绍下，我在一间手工蹩脚的工艺品店里当上了学徒。那间店的主人是个中年离异整天睡眼惺忪的酒鬼，留着一把大胡子，本名麦克斯韦尔，辈分上说可以算我的叔叔。要知道在和平的岁月里，酒鬼是很多的，但酒量不好的酒鬼却不多，更何况那个酒鬼居然最爱喝麦酒，所以麦克斯韦尔在当地很出名。听听，一个人类男人，居然喜欢矮人们最爱的麦酒。记忆里，伴随麦酒的，是他在喝醉后对世道的不公和赚钱的辛苦的种种抱怨，往往他的话都会引来阵阵嘲笑，人们叫着他的外号——麦克

斯酒桶——随意玩笑。天啊，麦克斯酒桶，这是个多么滑稽的名字。每当此时，我都会坐在他身边，等待他醉得不醒人事之后，将他拖回狭窄店门后面的小卧室中。然后我点起灯，倒杯水捧在手里，看着天上的星星和月亮，就仿佛人生永远就会这样。

难以相信，当我踏上未知的旅途后，那样漫长的学徒时代就显得如此短暂。我至今无法相信，一座座曾经宏伟壮观的城市，都已然成为了活着的坟墓。那个曾经的王子，也已经成了国王，虽然不是我们这些活人的王。

午夜，我睡在温暖的床上，搂着温柔的妻子，回想起曾经的生活，似乎已经淡忘了那些陨落的功勋和一张张悲伤的面孔。

我已经是个男人了。

那么男人该回忆什么呢?

酒？还是女人？又或者是名声与财富?

至此，我每每想起一个地方。

它是染血的洛丹伦王冠上，曾经最璀璨的一颗宝石。

现在的它是地狱，我去时，那里还是天堂。

庆幸我一生只去过一次的地方。

是的，我该讲讲关于斯坦索姆的印象。

或者说是，那种曼妙的情感萌生的地方。

那是一个天气晴朗的午后，老板在柜台后面打着瞌睡。我则坐在店门口，看着往来的行人发呆。

沃德来了，这和蔼的老人无论何时都面带微笑。他虽然年事已高，却精力充沛，声如洪钟。和我打过招呼后，他径直走进了店里，和酒桶先生低声聊起来。过了没多久，他走出来，问我要不要跟他一起到斯坦索姆走一遭。

年轻人做事，总是不需要理由的。我毫不犹豫就答应了他。其实，我早就有出去看看的愿望。在我有生以来，还从未离开过这座村，没有见过外面的世界。对年少时的我而言，最美的姑娘是酒吧的莉娜，沃德老爹的孙女；最美的风光是村后的池塘，偶尔能去那里钓上一条美味的小鱼；最好吃的东西，是去村长家做客时吃的野兔风味烧。

一路上，沃德老爹和我说起了天南海北的许多趣事轶闻，我都礼貌地听着。他的话总是充满了智慧。而我能有一口饭，一张床，都得感谢他对我的关照。我的心中满含着对他的尊敬。而他对我，也是毫无保留，据说他私下里不只一次在旁人面前表现出对我的欣赏，俨然是要钦点我做他的孙女婿。

旅途中，我们除了休息和吃饭外都在路上行走。话说回来，当时那个世道还很和平，我们一老一少徒步行走在路上，没有遇到什么麻烦，心情舒畅。那种感觉，就像是一个祖父和孙子外出远足一样。

当我们到达斯坦索姆时，已经是出发后的第二天傍晚。一走进城市广场，我便被这座城市的美丽所感染，忘乎所以地观察着一切，做着符合我这个乡下小子身份的行为，仿佛一块落入水中的海绵，吸取着周遭事物带给我的感受。

沃德老爹依旧微笑着看着我，耐心回答着我的问题。

其实回想起来，斯坦索姆也并非当时所见那般的鬼斧神工，比之宏伟壮观历史悠远的铁炉堡，还有那个技术卓越却已臭名远扬的范克里夫所设计的暴风城区都有所不及。斯坦索姆有的是一种自然的安静，类似于暴风城的建筑风格，只是建筑更古朴陈旧一些，充满了安定感。人类建造的城市普遍都是这样的静谧而嘈杂，充满一种和风旭日似的温和，体现出人类文化的力量。这种文化已经渐渐消亡于世道的变迁。当鲜血和死亡充斥于生命之中时，我想没有人还会用安静和缓的方式生存于世。

斯坦索姆的人也如城市，街道上人声鼎沸，来来往往的有头戴礼貌的绅士，穿着艳丽裙子的姑娘，还有来自四面八方的行脚商人，更有不少我从未见过的有着尖尖耳朵的精灵。这里就像一个母亲温柔的怀抱，把四面八方的孩子们包容在胸膛。

沃德老爹指指不远处街道中间的喷水池，告诉我斯坦索姆的情侣们都喜欢在这里倾诉衷肠，顺道把自己的愿望丢进去。据说这喷水池比远在达拉然的那个许愿地还要灵光。

我有愿望吗？我一边问着自己，一边丢了一枚硬币进去——我许愿世界和平。哈哈，现在看真是个天大的玩笑。

晚上，我们下榻在斯坦索姆最大的旅馆——最大不代表最好，这里是来自各地的穷苦旅行者们最常下榻的地方，有着便宜的酒，粗糙的饭菜，还有最低贱的私娼。

在邻桌醉汉的鼾声中，我啃着面包，看着舞台中央那个面容苍老的女人跳着艳俗的舞蹈。我突然想念起麦克斯酒桶叔叔和莉娜，只是当时年幼的我，尚且不知那就是叫做“乡愁”的东西。我不懂那种感情，沃德老爹却懂，他笑着跟我说，等他明天办完事，就带我到处走走，长长见识。

那一晚，我睡得很香，却做了一个不知所以的梦。梦里，我被一团火光环绕，迷乱的火光，缠绕着我的肢体，凝固了我的呼吸，仿佛是一个温柔的吻。

第二天，老爹没有食言，带我去了当地最著名的精品店，也是手工艺者们朝圣的地方。只是当时的我并不知晓。

安娜丝塔丽，这个名字的主人，也是这家店的主人。

哪怕用我现在的眼光来看，那家店的富丽堂皇也远超我的想象。琳琅满目的珠宝饰品陈设于店里的每一个地方。你看得见的地方，你触不到的地方，都是闪闪发亮的珠宝。人在店中，就像漫步云端的彩虹，令人目眩神迷。除了珠宝本身，一个个衣着华丽的客人，也令囊中羞涩的我自惭形秽。

沃德老爹笑着拍拍我的肩膀，宽慰我的窘迫，同时示意我看看店中央的柜台——这是整间店铺最醒目的地方，陈列着一串项链，一只戒指。乍一眼看上去，并无特别之处。我凑到柜台边上，想看得更清楚点。

其实从外观上来说，这两件珠宝固然极尽华美光彩夺目，但我想真正的珍品往往也跟人一样要深藏内敛。不知为何年少时的我，已然懂得这个道理。我仔细端详着，渐似入迷，心里却想着别的东西。

沃德老爹见我看得如此仔细，便介绍道：“这对珠宝叫做双子星，项链叫夏洛特的长青藤，戒指叫萝拉之夜，是这间店里最出名的两件饰品。每个来到斯坦索姆的人都会来安娜丝塔丽精品店，而来过这家店的也都会欣赏这两件珍品，这是斯坦索姆最美的东西。你看这火彩，简直就像夜晚的繁星一样，还有这光晕……”

“可是，我觉得这两件东西虽然极其精致，却没什么特别啊。有些太过于华丽了。”我虽然不愿意扫老爹的兴致，但在他的面前我从不愿意掩饰自己的想法。

店里的贵族老爷和夫人们哄堂大笑，同时用讥诮的言语嘲笑着我这个没有眼光的乡下小子。

“年轻人，你很有眼光。”一个女子平和的声音，很低，很轻，却盖过了店里的嘈杂。

我抬起头，店门口站着一个人。我第一眼看见她时，并不知道她就是安娜丝塔丽夫人，她就像一个再普通不过的女子，从外表上看不出她的年纪，就像她身上那件浅蓝的长裙一样，仿佛很年轻又仿佛阅尽了沧桑。但是除了娇美的面容外，她的一切

都再平常不过。平常得就像随处可见的平常人。但她的气质，那是难以用言语形容的气质。我每每在形容一个女子的美丽时词穷，也因为这种"愚蠢"少了很多的麻烦。但是我当时真的很想用我所知道的一切美好词语来形容这个女子，可到最后却一个字也说不出口。只因为她那浅绿的瞳孔中的温柔目光，甚至盖过了这间店里的所有珠宝的光彩。

"安娜丝塔丽夫人，您好。"店员们和认识她的客人们一齐向她打招呼。刚才昂首挺胸的老爷和夫人们也纷纷向她行礼。

她只是笑着，摆了摆手，示意不要惊扰了大家。同时走到我身边。啊，那是一种怎样的幽香啊——空谷幽兰似的芬芳，在充满了脂粉和香水味道的店堂里，洋溢着自然平淡的悠长。

"年轻人，你为什么觉得这两件东西并不是非常特别呢？能详细告诉我么？"她面带微笑，问我。

"因为，我觉得虽然从手工的角度来看，它们精致得无可挑剔，而且也是用极其珍贵的宝石雕刻而成。但是真正称得上珍品的珠宝，并不一定要拥有夺人眼目的光华。往往淡泊的，更能让人觉得美丽。因为真实，亲切，所以美丽。"我毫不犹豫地说出了心中看法，尽管我那不恭顺礼貌的态度让身边的老爹惶恐不已，毕竟，我眼前的可是这座城市里最尊贵的人——瑞文戴尔男爵的夫人。她的一个不高兴，就可以要了我的性命。

还好，夫人只是微笑着。眼神中闪烁着胜过世间一切宝石的光彩。她示意我跟她进入内室。我惊讶了，并非因为她对我的态度，而是惊讶于这间内室的简朴。与其说是一间卧室，倒不如说像一间工房，跟印象中父母工作的那间房子一模一样。

"年轻人，你叫什么名字。"她问道。

"我，不说行么？"我一向羞于向人说自己的名字。因为那个名字有些像是个女孩。

"没关系的，如果你不想说，我不勉强，不过我想给你看样东西。"她叹了口气，掏出了一只小盒子，递到了我的手里。

我接过盒子，她示意我打开。盒子里放着一串项链，还有一只戒指，外表都平淡无奇。我捧在手里，却仿佛接触到了世间万物，就像清风温柔地吐息，就像流水寂寞地嬉戏，又像阳光，又像月亮，还有寒冰，火焰，对，火焰。我闭上眼，昨晚梦中的火光再次浮现于脑海，迷乱，彷徨，充满了诱惑。就像中了谁的魔法，手中的项链和戒指开始变换形状，像是一条燃烧着的蛇，缠绕着我的心脏。

"太神奇了！"不知过了多久，我才回过神来。

"你感觉到了什么？"安娜丝塔丽夫人问道。

我一五一十地把刚才的感受告诉了她。她似乎被什么触动了，眉头一皱，沉默了一会。"我跟你讲个故事吧。"她说道："若干年前，在斯坦索姆有一对年轻人，男孩是一个著名的珠宝工匠，女孩是他的青梅竹马，两人一起长大，如果不出意外，将来也会在一起，成为一对人人羡慕的美满夫妻。"

"然后呢？"我问道。

"然后？呵，世间总是有着各种各样的意外，男孩因为出众的才干，被同行妒忌，遭到陷害，被诬陷杀人。锒铛入狱后，他很快可能就会被处决。女孩为了救他，想尽了一切办法。虽然中间的过程有些见不得人，但她最后找到了瑞文戴尔男爵，恳求他帮助自己的爱人。"她深呼吸，继续说道："男爵听了她的陈述后，答应了她查找真相的要求，但却要求这个女孩嫁给他，因为他已经被这个女孩的勇气和机智深深打动了。其实男爵是个出众的人，无论风度还是外表，都远远胜过自己的爱人，那个女孩的心里却有自己的答案，不会因为外力而改变。案件很快真相大白，可是男孩和女孩却永远不能在一起了，因为两人的身份已经相差太远，一个是男爵夫人，一个是卑微的珠宝工匠。尽管两人还如往昔般相爱。"

"他们为什么不能在一起呢？"我忍不住问道。

"年轻人，很多事，都是无奈的。就像两个人不是相爱就能在一起，有一天，你也会明白这是为什么。"

"那么后来呢？"我忍不住问道。

她不再言语，从我手中拿过两件东西，轻轻将项链戴上了脖颈，将戒指套在右手的中指上。

那一刻，我终于知道为什么这对珍品被称之为"双子星"，天上的星星就该闪烁于银河，地上的星星就该徜徉于心海。

或者说，那只是我的错觉？还是男爵夫人无聊时的玩笑？

一个没有谜底的谜语。

回家的路上，沃德老爹像不认得我似的，问了我很多很多。我是怎样回答的，我早已经不记得。但当我问起他一件事的时候，他却含糊不愿回答我。

"老爹，你知道我父母是怎样死的么？"

"怎样死的？不是在几年前工房意外的火灾里遇难的么。怎么了，傻孩子。突然问老爹这些，当时你虽然还小，但应该还记得吧。"

"那么之前呢，他们是何时来到村上的。"我问道。

"我说你这小子，脑子不对头了，他们当然是跟你一样，从出生就在村子里，也从来没出过村子。"老爹的语气虽然很坚定，但是眼神却闪烁不已，显然对我隐瞒了什么。

我没有多问，也不想再问。

或许，当时我应该问的。

但那之后，我没有再问过。

回到村子之后没多久，我们平静的生活被卷入了无法逆转的历史洪流之中，战争，血与火，生与死，还有那些非生非死的亡灵，这一切就仿佛一场真正的天灾，将一切都毁灭了。我们这个偏远的小村庄也不例外。在这样的日子里，我抗起了生活的担子，因为老爹比我们这些活人幸运得多，他在灾难发生前就去世了。酒桶叔也因为饮酒过度，完全失去了工作的能力。莉娜和我始终没有结婚，我们要先考虑如何生活。

我们是如此不幸，但又如此幸运，毕竟我们还活着。三年后，世道渐渐平静了，酒桶叔也去世了，他幸福地死在了梦里。我则跟莉娜踏上了旅途。带着我做出来的一些小物件，我们行走于尚且和平的一些地方。

我们最后在闪金镇安了家。我没有向任何人问过斯坦索姆的命运，我也不需打听，那里的悲惨早已被人诉说了一次又一次。关于我和男爵夫人的那次邂逅，我从未跟人说起，甚至莉娜也不知道。但她总是问我："亲爱的夏洛拉，为什么你老是要打造两个平平无奇的戒指和项链。既不送给我，也不拿出去卖。"

每当如此，我总是笑着看着她，一句话也不说。

是啊，有些事，或许还是不要说得太清楚比较好。

就像有些事，有些人，既然已经随着时间流逝而被人忘却，就让它们逝去的好。

只不过，每当我去拍卖行里收购材料时，总能看见叫做夏洛特的长青藤的项链，又或是名为萝拉之夜的戒指——何其多的双子星啊。不时有衣着华丽的法师，气度阴沉的术士，高贵雍容的牧师，偶尔还有些与众不同的有钱德鲁伊，在拍卖行老板的怂恿下，从鼓鼓囊囊的钱袋中拿出大把的金币，去购买这传说中已在斯坦索姆的陨落中失去踪影的传奇。(本故事完)

之三 烟火先生

上篇

艾尔文森林的郊外，有一片小小的田。从不种玉米，也不见小麦。是附近穷苦人家的孩子最爱去的地方。每当傍晚，不管天边是和煦的夕阳，还是清凉的小雨，孩子们都会跑到这里来捉迷藏。我看着他们的欢笑，总觉得，那真是这个世界最美的景象。我不是一个诗人，不知道该用怎样的语言去形容，更不是画家，也不知怎么样去把这景致画下，我只是附近农场里一个种南瓜的小农夫。偶尔会看看夕阳，赞美着圣光，感谢让我拥有幸福满足的一天。

近来我常听见孩子们说起一个人。他们管他叫烟火先生。

孩子们眼中的世界，总是特别的，其实我认识这个烟火先生。他是个最近刚搬到附近居住的德莱尼人，喜欢别人叫他collide，刚来这里时穷困潦倒，身无分文。不过我记得他还是慷慨地笑着，把行囊里的酒和附近的男人们分享。说真的，他笑起来的样子，真像是拥有整个世界般豪迈。

他是我见过的第一个德莱尼人。我其实并不了解我们这个联盟新成员的过往。不过我听说，他们大多数人都是妻离子散，有的甚至全家人都因种种原因离开了这个世界。这是多么让人伤感的过往啊。但从collide先生的身上，没人见过忧伤。他总在笑，笑起来脸上那触手似的胡子乱颤，充满了喜感。

但这么久相处起来，他也和我们普通的人类一样，日出而作日落而息，怎么这些天，就多了个烟火先生的外号呢？

好奇，让我想要一窥究竟，我想孩子们应该会给我答案。

“他的烟火是红的，像玫瑰花一样。”安娜这样讲。

“他的烟火是黄的，跟向日葵一样。”汤姆告诉我。

“他的烟火是蓝的，像池塘里的水。只是不能喝。”爱哭的吉姆笑着说。

天啊，他的烟火到底是什么？

秋日的傍晚，满载收获的牛车行驶在路上。勤快的人们步伐轻盈，完全不像劳作一天那般的疲惫。

月亮和太阳就这样打了个照面。半边明亮，半边昏黄。

我不知何时，走到那片小小的荒田中。耳边传来了一阵熟悉的笑声，当中夹杂着一个成年人的声调。很熟悉，很特别。那是collide的笑吧。

我循声而去。看见了壮美的景象。

是冰，是火，是暴风和闪电！

是蓝，是红，是目眩神迷的色彩。

我终于知道，什么是烟火了。

那是比红更红的火，比蓝更蓝的冰，比黄更温暖，比绿更自然。

我突然想起来，早年从各大战场归来的人曾经告诉我，见识过部落萨满的厉害，都说他们的法术就像烟花绽放，眼花缭乱。

尽管这个形容很浪漫，但我始终没有忘记只是他们眼中的恐惧。然而眼前的一刻，我实在害怕不起来。

你看看那孩子们的笑容。真是比那烟火更绚烂。

下篇

一

“汤姆这孩子，真是太可怜了。”“是啊，刚出生就没了妈妈，现在爸爸也去世了。他今后该怎么生活呢？”村人们安葬了汤姆的爸爸后，在回村的路上开始议论起他将来的生活。

我没有说话，默默拉着汤姆的手。晚秋的风萧瑟，预示着即将到来的寒冷冬季。我看着汤姆的大眼睛和棕色头发，他从父亲病倒直到去世的三个月里，都是这般神色黯然。他曾经像春天的嫩叶一样，充满了活力。眼下却仿佛满布脚底的枯黄落叶，死气沉沉，全没有了之前的天真活泼。

我想，他可能忘记了如何去笑。

二

“我吃饱了。晚安”汤姆把土豆汁一口气喝光后，将餐具摆得端端正正，起身进屋去了。

“第几天这样了？”妻子叹了口气，问我。

“第五天了。这样下去不是办法。我在田里干活的时候。你有逗他开心吗？”我问妻子。

“唉，什么办法都用上了。说真的，我很喜欢这孩子。咱们两个结婚这么多年一直都没有自己的孩子。村长能让我们收养他，我真是说不出的高兴。这些天你也不是不知道，我特地到闪金镇上买了男孩子们最喜欢的玩具，还有许许多多好吃的东西。每天都烧最好的饭菜给他……”妻子无奈收拾着桌子。我们平日里舍不得吃的东西，那些精心准备的火腿和面包，都还在盘子里一动不动。

“不然这样好了。我看汤姆天天和你在家里待着也没什么好处，不如让他出去和别的小朋友玩玩吧。我记得原先他就和小伙伴们玩的很好。”我建议道。

“或许是个好办法。”妻子说完，起身走到卧室旁，轻轻推开门，向里面看去，笑了。

我也走过去，看见汤姆大字形地躺在床上。窗外的月亮将温和的光洒在他小小的脸蛋上，像一只熟睡的小猫。我幸福地用手搂住了妻子，她正把头靠在我的肩上。

三

“你又打架了，你看看，衣服都划破了，汤姆，你给我站住。”一进门，就看见汤姆甩开了妻子的手，冲进了他的房间，把门紧紧扣上。

“别吓着他。看你那凶巴巴的模样。”我笑着拍了拍她的肩膀。

“我知道，我是凶了点，可这是昨天我才给他做的新衣服啊。这孩子，天天跟别人打架。早知道他那么不听话，真不该让他出去整天乱跑。

我一点都管不住他。”妻子跟我抱怨的时候，其实也像个孩子一样。

“我知道了啦。我去和他谈谈。我不像你那样天天跟他罗嗦，也许他对我会比对你亲和一点。”说着，我走到汤姆房间的门前，轻轻敲打房门。

“汤姆，是我。佛斯特。”我不喜欢别人喊我叔叔，即使万圣节孩子们来要糖果的时候，我也喜欢他们直接叫我的名字，那样会让我感觉自己还年轻。

“我睡了。”过了很久，汤姆的声音才从房里传出。

“噢。原来你睡着了呀。没关系，晚饭在桌上。记得睡醒了来吃哦。”我无奈地笑了笑，朝妻子耸耸肩。

四

“谢谢你，佛斯特。你的慷慨，总是让我的肚子无比欢乐。” 克莱德把桌上的饭菜一扫而光后。满足的打了个饱嗝。

“不用谢我，刚才你帮了我的大忙。”我第一次和他一起吃饭，惊讶于他的胃口，一顿把一天的量吃了个精光。

“哈哈，那些不过是举手之劳，来到这里这么久，我平日里可没少受你的关照。哈哈哈哈哈。你妻子的手艺真好。” 克莱德笑着，端详起桌上妻子亲手做的桌垫。他简直像个孩子，对周遭的一切都充满了好奇。

他来到村子之后，其实过的并不好。孩子们喜欢他，大人们却疏远他，尽管他是那样的热情而善良。不管谁需要帮助，他都第一时间赶去。或者帮忙驱赶野兽、或者奋力打跑小偷、事后分文不收。只是拿点面包。即使如此，有些人受了他的帮助，背地里却还说他是个傻瓜。

他是傻瓜吗？他拿起一只杯子，对着底座观察的样子，真的有点傻。妻子用责怪的眼神看着我，我报以一个无奈的笑。这次邀请他来家里做客，妻子是很不高兴的，但他确实有恩于我们，在迪菲亚兄弟会的小贼来偷菜时出手帮了我们。否则可损失惨重了。

“小汤姆呢，他到哪去了？我怎么没看见他？” 克莱德突然发问。

“他呀，唉，今天又跟人打架了，每次打了架，就躲在房里不出来。我们一点办法也没有。”妻子答道。

“这样啊，我来试试看。”他一边说着，径直走到了门外。头也不回。

我和妻子面面相觑，不知他要去干些什么。

五

晚上，我和妻子早早就睡了。餐厅里传来汤姆吃饭的声音。

我们是不会开门出去的，因为好几次这样，汤姆见到我们出来就马上丢下饭菜跑回房间。

睡不着，我听着餐厅上发出的声音。妻子也跟我一样，无奈而又温柔地笑着。

我笑着吻了一下她的嘴角。

突然，一阵劈里啪啦的声响从房外传来，我对这声音有些熟悉，但一时又想不起。

窗外传来克莱德的声音：“小汤姆，起床吧。烟火先生来拜访了。”

六

银色的月光下，一个高大的德莱尼人正在跳舞。面上的表情洋洋得意。

粗大的蹄子，壮硕的身躯。还有那熟悉的光彩。

红如火，绿如叶。蓝如水，青如烟。

我见过这样的烟火。

“他穿的不是白色毛绒裙吗？我也有一件。”妻子回过神来，跟我说。

仔细一看，一点不错。哈哈，这不是只有姑娘们才会穿的衣服吗？

克莱德满不在乎。踩着缓慢的节奏。两只手打着节拍。不时张开胸怀。吹着口哨，轻轻摇摆。

“汤姆，汤姆，一起看吧。”妻子迫不及待的打开房门，却发现汤姆正站在走廊上，从窗沿上往下看着。面上带着久违的欢笑。（本故事完）

■作者后记

其实只是写我们自己

我的真名叫吴灏，是一个有些古怪的双鱼座小囡。脑海里充斥着关于生活与爱情的想象。我喜欢闭上眼，闭上眼的时候，我与世隔绝，我充满幸福。我在精神世界里畅游。

有玩《魔兽世界》的朋友问我，你写的这些人物，这些场景，这些故事，是《魔兽世界》里真实存在的吗？他们是NPC？还是某个你相识已久的玩家？或者是说哪个我没有接触的任务？我可以得意的认为，这是我写作的风格所带来的效果吗？这真是让我得意极了。虽然我觉得并非如此。

假如真的有这样一个世界，你，还有我，还有许多其他的人，我们不再是黄皮肤，黑眼睛。我们有的变成了绿色皮肤的兽人，我们有的变成了灯泡眼的暗夜，我们还有的依旧是人类。但是我们不再是学生和上班族，我们变成了死后可以复活的斗士们，我们变成了死后可以刷新的NPC们。那么我们还是我们吗？

我觉得是，我固执地认为，我们还是我们。我们还是普通人，和现实里的那些普通人一样。我们有喜怒哀乐。我们有悲欢离合。为了一个人，为了一件事，又或者不为什么，我们还是那样生活着。

想象的世界，是没有终点的。但是却有一个起点，那个起点就是我们对于自身的思考。也许我只看到这么多，我也就只能写这么多。但在我的想象的世界里，我希望少些分离，多些相聚。少些悲怆，多些快乐。少些寂寞，多些圆满。

我希望一对分别的夫妻，可以幸福地在一起；一个孤独的少年，可以找到伴侣；一个寂寞的老人，可以获得温馨；一场荒谬的战争，可以尽快停止；一个穷苦的家庭，可以过得舒心……许多希望只是我的一厢情愿，自作聪明，但是我始终那样希望。或许现实里，这样的美好实在不多，于是就在我所期待的世界里，我来帮助一些朋友实现这样的梦想。写写我们自己，写写我们这些前不着村，后不着店的80后。

我想这并不难。我能听见那些人的声音，我能看见他们的笑容，他们的泪水。我爱我小说中的每一个人，即使他们是路人甲乙丙丁，又或者是个十恶不赦的大坏蛋。就如同我爱我的朋友们，以及我自己。

他们都是真实的，他们都活着，和我们一起活着。我们在看他们的故事，他们也在看我们的故事。

《魔兽世界》的作品之外，我在另写一个故事。我会努力把它构筑完整，让它美丽。并以此献给这个美好而残缺的世界。

至于故事里的那个人，其实也是我们自己。

献给冬冬LXF。我心爱的人，希望我能像爱我自己一样一直一直的爱着你。P

小编有话说

勇士们，义无反顾地前进吧！

■考试不挂科 小白

各位亲爱的同学、家长、领导，你们好……我之所以用如此“沉重”的开头，就是因为这期在看大家回的函卡时，感到阵阵压力迎面袭来。不为别的，就因那折磨人的高考和中考呀！一张张地翻看大家的回函，我仿佛又被带回了那“暗无天日”的岁月啊！！不过还好，那一天不远了，大家马上就要自由了，坚持完剩下的这几天，人生就迎来了下一章节，也能顺便休息一下了。对于参加高考的朋友们，小白祝大家都能调整好心态，其实想想也是的——事到如今，木已成舟，没必要再纠结于还有哪些课本没背全了，要知道，其实多数人并不是输给了高考，而是被自己的心态打败，所以请各位读者在考场上尽情展示学到的知识吧！

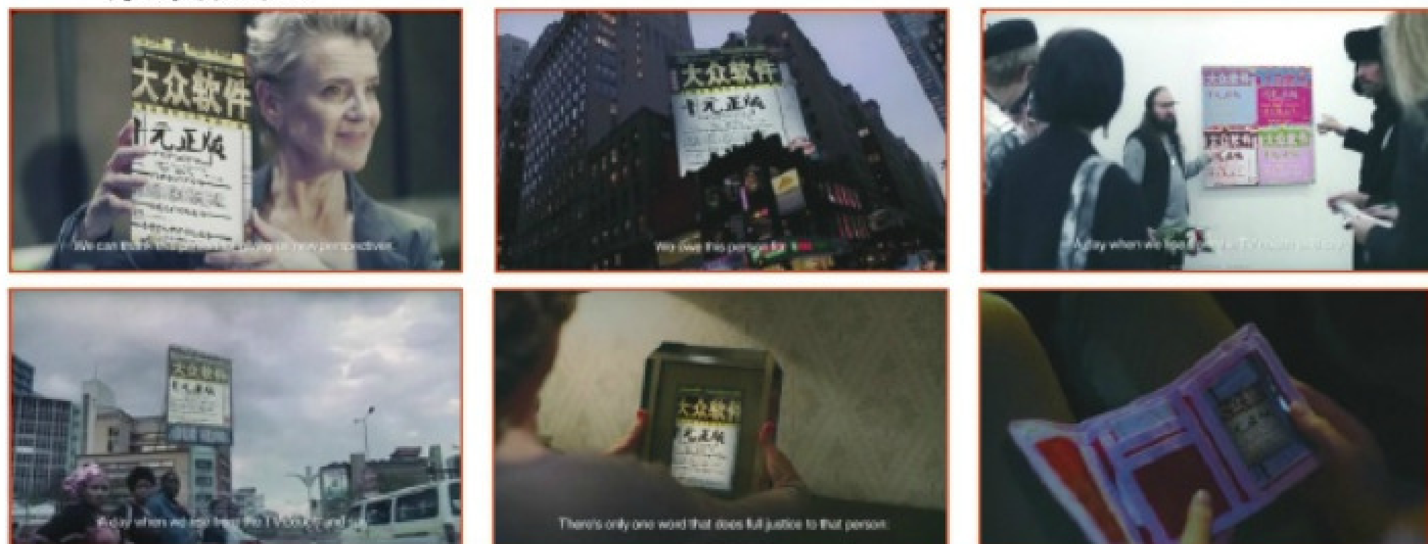


对于即将中考的同学们，就当它是高考前的序曲吧，世上有那么多值得害怕的东西，何必怕小小中考呢？想想升学后的好日子吧，不仅能认识更多朋友，还离18岁更近了，即将履行一个成年公民的权利和义务了，这个世界就是你们的了，多美好呀，是吧。

最后，在下页的“DR留言板”里，我基本“屏蔽”了关于“考试”的内容，希望能让大家略微安心。此外，小白在下面列出一些有趣的网站，可用照片生成有趣的在线视频，希望能给有条件上网的朋友们带来欢乐。

网址：http://en.tackfilm.se/（推荐，有大片的感觉），另有http://myad.micromovie.com/demo/en/zs/和http://www.monfestival.fr可选。

效果展示：



最最后，对于什么都不考的同志们，下下页有我和某中学年轻女教师的对话摘录，让我们看看在她的心里，中学生到底占多大份量，咱们玩的游戏又是些什么东西呢？最后的最后，对于还在大学里游荡的本科生读者们，小白又顺便电话采访了一名年轻女研究生（女大学生进化版），具体内容翻页可见。

《环保》



粥粥的IT与游戏（17）

快评4月中旬刊



这期的愚人节专题还是很有趣的，排版方式模仿了论坛，可是让我纳闷的是，那些“回帖”都是谁呢，是各位编辑么？“防弹手柄”精神失常那段编得真不赖啊，没想到常年为“大软”写稿的作者是位教师。不对，他的职业是不是也是假的？（**湖北 张彭明**）

4月中这期看见了《求生之路2》的攻略，写得很好，值得保留。但可惜截图小了些，细节看不太清楚。《战地——叛逆连队2》的剧情攻略很不错，看过攻略后可以重新完一遍了，另外我也同意作者的观点，“BC2”确实要比“现代战争2”优秀。（**浙江 张雯**）

看过《三国群英传2 Online》后很心动，只怕期望越大失望越大，游戏真的会有那么好么？这期在“评游析道”中讲RPG游戏变革的那篇也很不错，分析非常细致，我的朋友也都很喜欢。（**北京 郭潇潇**）

这期的“深度游戏”挺不错的，也是我一直喜欢中旬刊的原因，希望以后能有更多的单机内容。《孤岛危机2》就要发布了，但目前各方面的消息还是太少，从“孤岛”一直战到城市里，还能叫“孤岛危机”么？（**天津 马威**）

小白：2010年5月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！

DR留言板

小白：读大家的回函卡让我的生活无比充实，这也是我生活下去的动力之一（^_^），所以……请大家用回函卡淹没我吧！说到回函，不得不提的是，除了邮寄之外也可通过E-mail方式参与本栏目（只是不能参加抽奖）。今天我又收到了一位读者的“快递回函”，邮费更高，整整20元啊！两倍于中旬刊售价了，能省则省么，不应这么奢侈啊。另外，由于版面及其他原因，许多优秀回函不能刊登，比如新疆读者何鹏斌，你的来信让我们感慨良多，谢谢你。同时，也感谢像黑龙江读者赵旭、北京读者李洋等为我们提出的诸多意见和建议的热心读者们，谢谢大家。

还记得学生时代（大约10年前），买“大软”后第一件事就是去看“TOPTEN”，看到“仙剑”还在榜首，心中一阵喜悦（本人铁杆“仙剑”迷，厌星际！）。那时家里很穷，没有电脑，不多的零花钱大部分被电脑房老板收走，买“大软”是我最奢侈的消费之一了。也因为家里没有电脑，几乎我就只能看看杂志了。现在想想，真笨！可以装做去买，翻看一下就好了。如今我也是二十有六了，已经多年没买过“大软”了，今天在擦皮鞋小摊消费时，看见旁边的报刊亭有卖，如同见到了多年的老友，又如同看到大大泡泡糖、小浣熊干脆面……我爱“大软”！这本杂志到手时，我还是第一时间去看“TOPTEN”，SHOOT！《星际争霸》这个家伙还在上面！！（**湖北 西马路·贱猫**）

小白：多年后再见老友的感觉一定很奇妙吧。和这位读者一样，大软对我来说不仅是本杂志，更是陪伴我成长的伙伴，象征着我的过去和现在……那么将来呢？未来一定是更美好的，只不过《星际争霸》早晚会从“TOPTEN”上消失的，呵呵。

看“大软”也有七八年了，这个月我就要20岁了（小白：多么羡慕你呀，如果我也是20岁就好喽），感谢大软陪伴我走过的这些年，今后我还会期期都买的。同时我也是一名《魔兽世界》玩家，当看过“网瘾战争”后有很大感触，视频中的那首插曲《忘不了开》也唱出了我们的心声，希望“WLK”不是真的“忘了开”。我们在游戏中寻找的一种精神安慰，游戏让我们觉得生活更充实，但绝不是“沉迷”，游戏是为寻找快乐而奋斗。写到这里，我只想说：“不要为眼前的一些所谓的‘权威’所蒙蔽和误导，相信自己的判断，真正尝试后得到的答案才会有说服力。”最后，祝“大软”越办越好，编辑们天天开心。（**河南 范自愚**）

小白：首先感谢你的祝福，也祝你天天开心。我们在成长过程中总会从外界接收各种各样的信息，这些信息中有好有坏、有真有假，多数需要我们自行分辨。盲目迷信权威是无法取得进步的，而对于那些所谓的“权威”，我们要勇于站出来，勇敢地批判他们，阻止他们继续害人。

《刺客信条2》很好、很棒、很伟大，看过之前的文章我心潮澎湃，有种“荷尔蒙飘高”的感觉。我承认我是因为美女CEO和Lucy真实配音而期待这款游戏。我之前玩过很多这种潜入类游戏，像《细胞分裂——双重间谍》《波斯王子——时之沙》等等，每个我都很投入，还会看那种视频攻略，这种游戏让我感受到了人性化，不像那种第一人称射击游戏不含策略，完全跟随电脑走的游戏。我会一直支持《刺客信条》，并一直支持“大软”。（**黑龙江 郭伟东**）

小白：编辑部有几位对潜入类游戏很有爱，但可惜其中没有我（囧），也很少玩这类游戏。可不得不承认的是，《刺客信条2》的确是部佳作，如果有机会我一定会通关的。此外，貌似第一人称射击游戏也很讲究策略吧……作为Fans我反对。

从很早以前的小学五年级，我就开始接触到《大众软件》这本很棒的刊物，一直到现在，我已经是高二的学生了，这几年来一直买“大软”来看，总是爱不释手，可惜的是并没有买全，中间总会有一些断期的，实乃人生一大遗憾。最令我记忆深刻的是很早以前某一期“游戏剧场”中的一篇文章《我又想死一次》，也正是从这篇文章中我才得以了解到伟大的作家——博尔赫斯。虽然先人已逝，但我却疯狂地迷恋上了他的作品。有关这方面，我确实要感谢“大软”，在休闲娱乐外总能有意外收获。这是第一次写回函，以前的好多都当书签了，作为收藏。最后还要说一句，愿国服“巫妖王”早日开啊！（**河北 刘博凯**）

小白：“巫妖王”会开？会的，不会的，会的，不会的，会的……

看到小白哥哥（叔叔）用一个“BM”和两个“大G”就灭掉了星尘哥哥（叔叔），不由得心里一紧——难道他就是传说中的……无敌之人么？嘿，等等，先不要激动，我所说的“无敌之人”是指专门用文字来“吓到”读者的人（开个小玩笑）。我也是一个“ORZ人士”，曾经在前期用一个探路苦工在对方家造的一个地洞外，加“BM”和一个“大G”让对方在8分钟内打出“GG”，对方可是21级噢！厉害吧。如果有机会，就让我和小白哥哥（叔叔）的“BM”比比看谁更厉害吧！最后，祝各位编辑工作顺利，身体健康，万事如意……（**甘肃 冯义轩**）

小白：那真的不是吹牛，现在每次在网上见到他，只要提到“魔兽”二字，他就会立即逃掉，绝不会给我留下任何炫耀的机会……另外，21级？是什么对战平台？还真想和你比比呢，呵呵。

抽我吧，抽我吧！！！（**广西 何同学**）

小白：一开始看到这个留言时我们吓了一跳。面对超大的字，我半天后才醒悟，“抽”是抽奖的意思。对了，小明现在还不明白那到底是什么意思。

大众闲话

小白：上学时我经常想知道，为什么我的学校是这个样子的，为什么我的老师又是那个样子？为什么我不能被老师理解，为大家都生活在地球上，却有如此大的认知差异？好了，现在我“长大”了，回过头来看，似乎一切有了答案，因为与我一起长大的朋友已走入工作岗位，其中一些人还成为了人民教师，这下我可以好好地问一问了。

对话女教师

（被采访者简要资料：赵某某，女，“85后”，河北省某公立中学语文教师，性格随和。）

小白：“老朋友，你好，我是小白，听说你成为了人民教师，特来祝贺。”

女教师：“唉，也没什么好的，每天早上5点半就要起床上早自习，晚上10点才放学，特别累。”

小白：“这不是违反国家规定了么？这算随意补习了吧？”

女教师：“我们这边都是这样，你不知道么？”

小白：“……那学生们可以看课外书么？比如《大众软件》。”

女教师：“不行，没收，只可以看课本和学习资料，如果抓住看的会通报批评，还要找家长谈话。”

小白：“我觉得你学校的制度有些过了，课本上的知识虽然好，但远远不够丰富，而且有些很枯燥，在自习课读读课外书还是很好的啊。”

女教师：“别想了，那是不可能的。学校的宗旨是升学率，高考考什么我们就看什么。也许教不出天才，但至少能出大学生。”

小白：“你不觉得那样对于学生们是不公平的么？学习应该是靠自觉性的。”

女教师：“现在的小孩哪有自觉性？他们考不上好大学，最后受罪的是他们自己，而且老师也跟着倒霉。”

小白：“我不知道该说什么好，也许是教育体制本身有些问题吧，希望你可以明白，教育不是为了考试。”

（省去5000字的教育体制辩论）

后记：小白很纳闷，为什么自己上学的时候得不到自由，现在的学生们还是这样？提倡素质教育多年，为何还是应试教育占绝对主导？考、考、考……考一辈子么？

对话女研究生

（被采访者简要资料：王某某，女，“85后”，北方某重点大学在读研一，聪明漂亮人缘好。）

小白：“你觉得，研究生生活和本科、高中时比起来有什么根本不同？”

女研究生：“先找到自己的兴趣，然后去做，和之前的被动学习有很大不同。但也正因为此，有些人是抱着拿证的目的在学，有的人是真正在做科研。”

小白：“包括读本科时和现在，是不是远比高中时轻松？你提到有些人是为了考证，那他们平时做什么呢？”

女研究生：“生活节奏是慢了很多，但如果真想学习，还是有很多需要学的。嗯……他们一般就是玩，什么都玩吧。”

小白：“说起玩，你觉得是爱玩游戏的男生，还爱玩篮球的男生更有吸引力？前提是人品一致。PS：你们女生一般玩什么游戏？”

女研究生：“当然是爱运动的了，从上学开始我就这么认为，不少玩游戏的同学给人感觉精神不好，爱沉迷。我们一般就是‘偷菜’吧。”

小白：“可能你对于玩游戏不太了解，其实游戏也是一种很好的娱乐方式，也许你被一些负面报道吓坏了吧，而且‘偷菜’也不见得比WoW好吧，呵呵……”

（省去5000字的游戏好坏辩论）

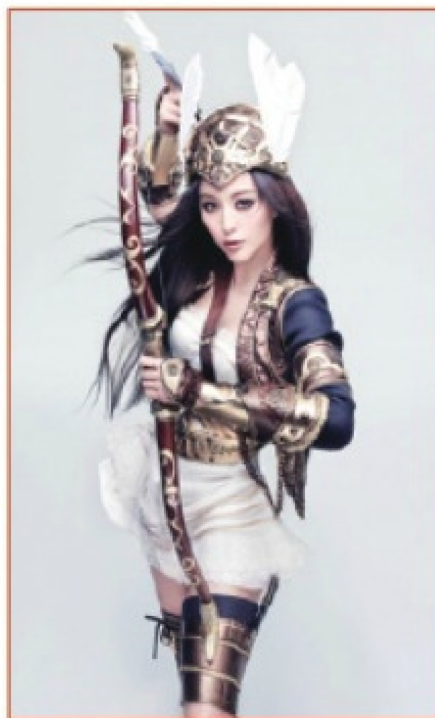
后记：奔泪呀……男同胞们，我们打篮球去吧。

迎《万王之王3》公测 知识问答拿大奖



2010年度史诗战争网游《万王之王3》正式开启全民公测。刚刚获选“中国最美”的范冰冰受邀成为《万王之王3》形象代言人。

《万王之王3》承袭并发扬了“万王”系列中缤纷魔幻的职业体系，在跌宕起伏的背景故事上再现了中世纪无数次恢宏壮观的战争场面，战斗无处不在是《万王之王3》的主题。



为迎接公测，《万王之王3》还准备了丰富多彩的系列活动回馈广大玩家。活动期间，所有玩家只要注册游戏账号即有机会获得包括iPhone、iPod、索泰显卡等在内的时尚大奖，更有机会获得精彩的欧洲七国之行，同时，玩家只要下载游戏客户端将100%可以获得官方赠送的10元现金红包。

回答以下问题，答案正确的您就有机会得到以下奖品：razer deathadder炼狱蝰蛇3G光学竞技游戏专用鼠标1个，精美周边（限量版扑克牌）50个，点卡20元30个。





答案请E-mail到linxiao@popsoft.com.cn，或者写信寄至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部收（邮编100142），来信或邮件中请注明联系方式，以便发奖。本期问答活动截至日期为2010年5月15日。

1.《万王之王3》正式开启公测时间是?

A.2010年4月27日　B.2010年4月17日

C.2009年12月25日　D.2010年4月3日

2.《万王之王3》官方网站是什么?

A. www.kok2.cn　B. www.kok3.cn

C. http://kok3.ztgame.com/　D. http://zt.ztgame.com/

3.《万王之王3》形象代言人是?

A.李冰冰　B.范冰冰

C.章子怡　D.周迅

4.参加公测的玩家能赢得哪些奖励?

A.10元现金礼包　B.欧洲魔幻之旅

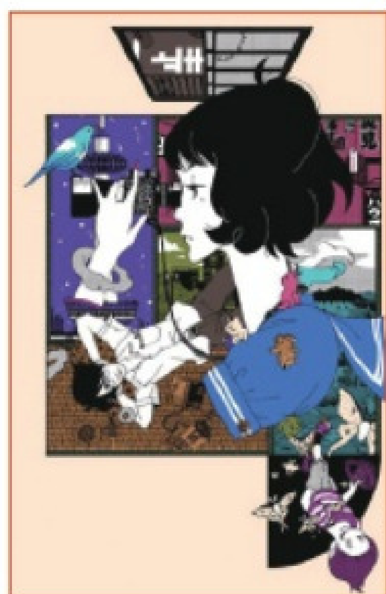
C.iPhone、iPod等数码大奖　D.以上都有

大众影音之欢乐篇



超时空！呼风唤雨的我的新娘
クレヨンしんちゃん超時空！嵐を呼ぶオラの花嫁

最新的蜡笔小新剧场版没有因为作者臼井仪人去年9月因事故逝世而中断。这次小新的故事发生在未来的新东京市（Neo Tokyo），城市的支配者金有增蔵打算绑架小新未来的新娘田美子，另有5名组成“新娘（希望）军团”的女性，被“有机会成为金有旗下企业工作的精英男人的妻子”这一条件诱惑，成为金有的助力，一同对付小新和新娘。值得一提的是，小新新娘田美子的声优，正是现在人气高涨的钉宫理惠小姐。



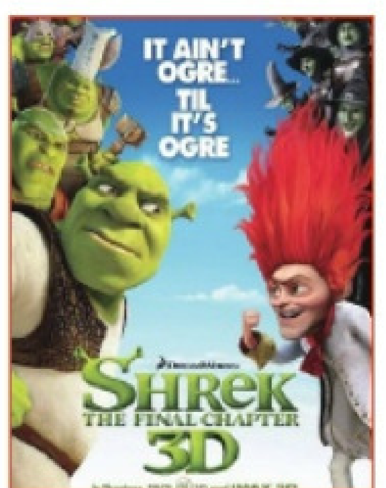
四畳半神话大系
四畳半神話大系

本动画制作由曾创作《夏日大作战》《死亡笔记》等作品的动画公司MAD HOUSE担任，负责剧本创作和系列构成的是2009年操刀《弯曲吧！汤匙》的上田诚，负责执导该片的是《蜡笔小新》系列设定的动画人汤浅政明。故事的主人公是一个不思进取的大学三年级学生，他本认为自己的大学生活是内容丰富、多姿多彩的，可惜事与愿违，到了大三开始发觉乏味。于是他幻想自己能重新从大一新生做起，便出现了向不同方向发展的四个平行世界的青春故事。



动物复仇
Furry Vengeance

土地开发商丹恩桑德斯生性贪婪，他带着老婆和儿子从芝加哥搬到有森林与温泉美景的俄勒冈郊区，准备砍掉这里大片的林地，将整个小区改为高级度假中心。凭着三寸不之舌，丹恩说服当地的居民与他合作，却忽略了另一群重要的居民——森林里的小动物。这些聪明的小动物为了捍卫世代栖息的森林，在小浣熊的领导下团结一心，携手展开一场对人类的绝地反扑。



怪物史莱克4
Shrek Forever After

本片是怪物史莱克系列的最后一部，以现在流行的3D形式亮相。故事延续上集，史莱克在拯救公主并有了“小史莱克”后，成为一个居家好男人。但同时，他也怀念自己真正“怪物”的生活。当他被精灵侏儒怪欺骗签订了一份协议后，陷入了另外一个版本的世界。在那里，侏儒是国王，史莱克的同胞们受到打压驱逐。为了自由与爱情，史莱克和几位老伙计并肩作战，与发福的猫、当苦力的驴子和姜饼小人等人一同对抗侏儒。



欲望都市2
Sex and the City 2

《欲望都市》电影版改编自HBO的同名电视剧，去年5月首次被搬上大银幕，剧情主要围绕着凯莉会不会和大先生结婚而展开。此次的续篇基本沿用上一部的班底，并加入一些新面孔，如西班牙女星佩内洛普·克鲁兹、奥斯卡得主丽莎·明奈利、当红少女偶像麦莉·赛勒斯等。在本集中，因金融危机陷入人生低谷的大先生与另一个女子发生了关系，此时凯莉发现自己怀孕了。而律师米兰达将会做出一个惊人的职业决定，萨曼莎则继续和杰森·刘易斯纠缠不清，在第一集结尾生下女儿的夏洛特将会在续集中和两个孩子共同相处。



米兰达
Miranda

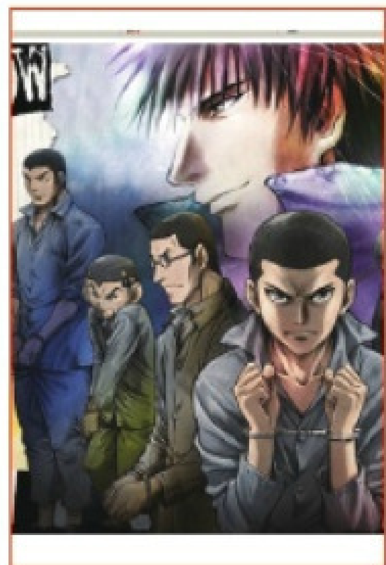
米兰达是一部情景喜剧，在英国的BBC TWO台播出，第一季共6集。这部连续剧来源于一档电台节目——“Miranda Hart的玩笑商店”，一档基于Miranda Hart的半自传体作品而创作的节目。本剧讲述一个大龄女青年的单身生活，这个女主外形高大肥胖被称为金刚女王，经营一个小小的搞笑物品商店，总是说出不合时宜的话，总是在人面前出尽洋相。没有爱情没有事业没有外貌的她，带来的是几近残酷的自嘲和典型的英式黑色幽默。



《シンクロニシティーン》
Synchroniciteen

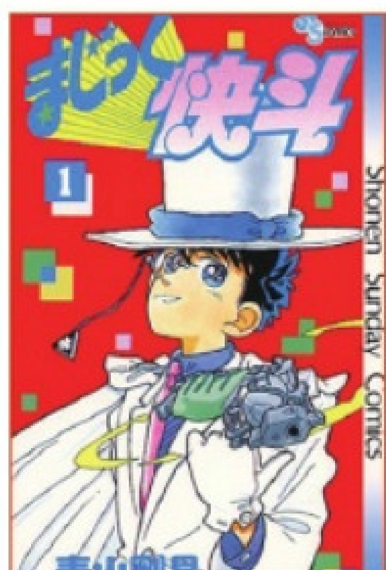
日本乐团Synchroniciteen（相对性理论）于2006年9月正式结成，成员为やくしまるえつこ、永井圣一、真部脩一和西浦谦助。本专辑距离上作15个月整，是该乐团发行的第三张专辑。本作封面与上作一样，由主唱手绘完成。整张专辑节奏感极强，重复性旋律较多。在歌词方面充满科幻感，没有什么故事性和逻辑性，满是“人工卫星”“平行异次元”“双排引擎”等字眼，按一位做了歌词翻译的同学的说法，“写词的哥们估计是磕药磕HIGH了”。P

大众影音之温情篇



二舍六房的七人
RAINBOW二舎六房の七人

本片原作是作家安部让二、漫画家柿崎正澄合作的日本青年漫画，讲述昭和30年（1955年），几名青少年罪犯在前辈樱木六郎太的指引下离开劳教所后积极面对社会，迎来新人生的“爱与勇气的故事”。此次动画由Madhouse制作，监督是曾执导《牙-KIBA-》《魔人侦探食脑奈罗》的神志那弘志，系列构成是曾为《铁臂阿童木》《鲁邦三世》《苍天航路》等撰写剧本的老牌编剧高屋敷英夫。



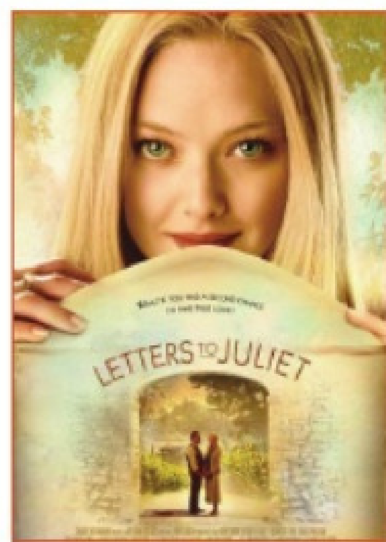
魔术快斗
まじっく快斗

原作漫画是青山刚昌在《名侦探柯南》之前的代表作，于1987年开始连载，整部作品到现在还处于未完成状态，单行本只有4部。看过“柯南”的读者一定对“基德”这个形象不陌生。故事主人公是喜欢魔法的高中生黑羽快斗，他的父亲是在8年前因事故而亡的大魔法师黑羽盗一。某日他在房间隐秘处发现传说中怪盗基德的衣服，后来得知父亲就是怪盗基德，且死因不是事故而是他杀。于是，为查出杀害父亲的犯人，快斗成为了基德。



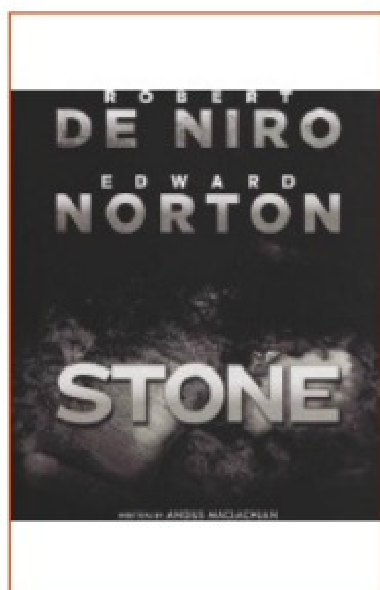
水中仙
Ondine

本片是曾执导过《夜访吸血鬼》的爱尔兰导演尼尔·乔丹的新作。传说中奥丁（Ondine）是水里的精灵，她用永恒的生命换取与人类相爱。片中奥丁由波兰女星艾丽卡出演，柯林·法瑞尔则扮演在渔网中发现奥丁的渔夫，他们很快就坠入爱河。不单在戏里，现实中艾丽卡和法瑞尔也因为该片结缘，目前已育有一子。值得一提的是，王家卫御用摄影师杜可风加盟此片拍摄，冰岛乐队Sigur Ros的Kjartan Sveinsson加盟配乐。



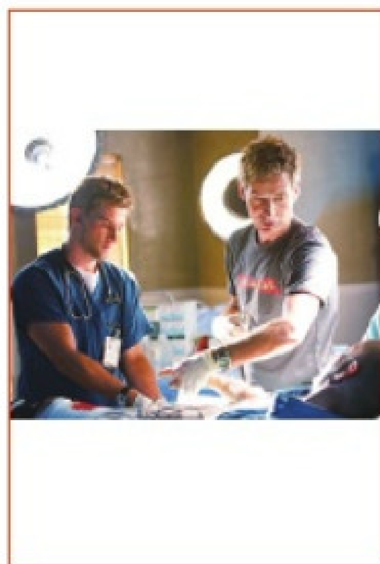
给朱丽叶的信
Letters to Juliet

维罗纳是莎士比亚笔下《罗密欧与朱丽叶》故事的发生地，到维罗纳的人会写情信留在这个浪漫之地。阿曼达·塞弗里德扮演一位到意大利维罗纳参观的美国游客，她发现了一封1951年写给名叫朱丽叶·卡普莱特的信。于是她加入了当地给有情人回信志愿者组织，给朱丽叶回信。没想到那封信的作者看到信后真的来到了意大利，与老太太同行的还有她的孙子。于是一场为老人寻爱的意大利之旅，演变成了两个年轻人的浪漫之旅。



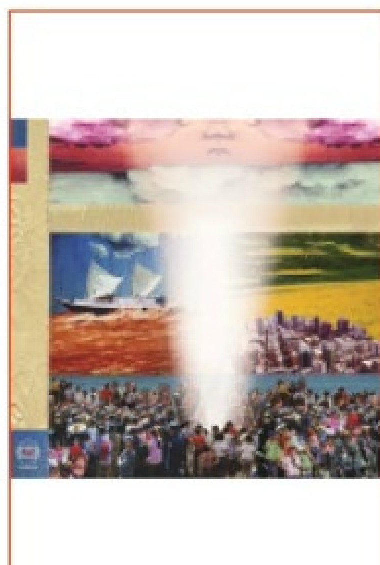
石头
Stone

本片故事改编自安格斯·迈克拉奇兰的剧本《Junebug》，由《面纱》导演约翰·卡兰执导。宝刀不老的罗伯特·德尼罗，表演天才爱德华·诺顿和女神米拉·乔沃维奇联袂主演。德尼罗饰演一位假释官，被乔沃维奇饰演的纵火犯妻子引诱，她的目的是使诺顿扮演的纵火犯得到假释，于是三人由此展开一场心理游戏。在预告片中，年过40的诺顿塑造出的“叛逆”形象成为最多讨论的对象。



急救医生
Miami Medical

这是CBS电视台2010年度的全新剧集，一个由专业外科医生组成的急救团队，专职救助那些危在旦夕的病人。此团队由如下几个人组成：一个不喜欢与外界接触把精力完全投入到手术台上的外科医生，一个精通各种高端外伤医学知识的花花公子，一个刚从医学院毕业的年轻人，一个向家属汇报病人最新进展的护士长，还有曾在海湾战争中陆军流动外科医院效过力的团队新成员。医学界把关系到病人能否生还的60分钟称为“黄金小时”，这个专业团队要做的就是利用高精尖的设备和专业知识，把握各种病人的“黄金小时”。



《Forgiveness Rock Record》
Broken Social Scene

来自加拿大的Broken Social Scene被誉为二十一世纪的第一个十年内最才华洋溢、最充满企图心的乐队之一，由两位核心成员Kevin Drew与Brendan Canning创于1999年。在乐队同名专辑2005发行之后，Broken Social Scene一直未出新专辑。乐迷期待5年之久，终于等来了这张《Forgiveness Rock Record》。新唱片有Tortoise的John McEntire参与制作，还有Feist、Pavement、Do Make Say Think等乐队成员的友情加盟，期待值倍增！

大众影音之战斗篇



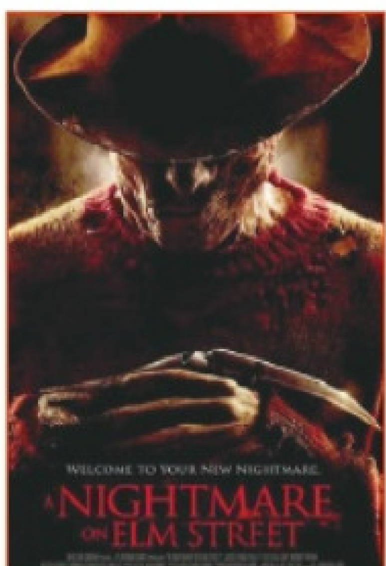
江户盗贼团五叶
saraiya goyou

《江户盗贼团五叶》是小野夏芽以江户时代为舞台创作的时代漫画作品。浪人秋津政之助拥有一手好剑法，却因为性格懦弱而找不到工作，遇到以拐骗营生的奇妙盗贼团“五叶”的头领弥一后，被雇佣为保镖。弥一的神秘和性格迥异的其他成员吸引了秋津政之助，他开始对“五叶”这个团体感兴趣，并逐渐陷入其中。



拳王创世纪 影道篇
リングにかけろ1 影道編

本片作者是以少年向热血漫画闻名的漫画家车田正美老师在“圣斗士星矢极乐净土篇”之后的新作品。本片是2004年播出的12话TV动画《拳王创世纪》新作，为了在日本拳击界掀起一场腥风血雨，黑暗拳击界“影道”组织绑架了高岭龙儿的姐姐高岭菊。为了拯救姐姐，龙儿冒生命危险闯入了影道组织的根据地。男二号剑崎顺同时也组织了“黄金的日本”JR拳击会一起帮助龙儿。于是“黄金的日本”JR拳击会与影道一族间展开了一场光与暗的血战。



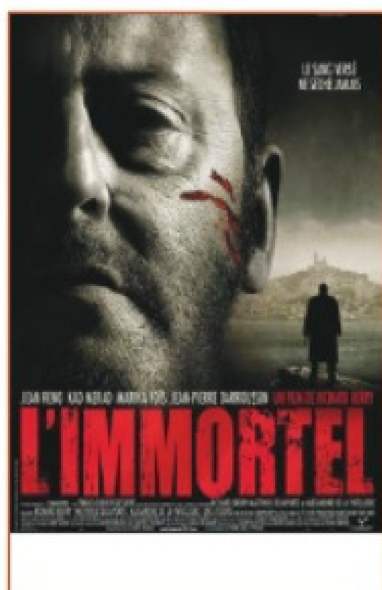
新猛鬼街
A Nightmare on Elm Street

恐怖大师韦斯·克雷文的《猛鬼街》系列是好莱坞最富盛名的恐怖系列电影之一，梦中杀手弗雷迪会潜入别人梦中，折磨个通透后再要了他们的命。这个面部可憎、手带钩子的超级杀人魔，也因此成为好莱坞最著名的恐怖形象之一。《新猛鬼街》由音乐录影带导演塞缪尔·贝尔拍摄，他的MV作品有Nirvana的《Smells Like Teen Spirit》、Green Day的《Boulevard of Broken Dreams》等。曾在《身为人母》中扮演“恋童癖”而获得奥斯卡提名的杰基·厄尔·哈利出演弗雷迪。



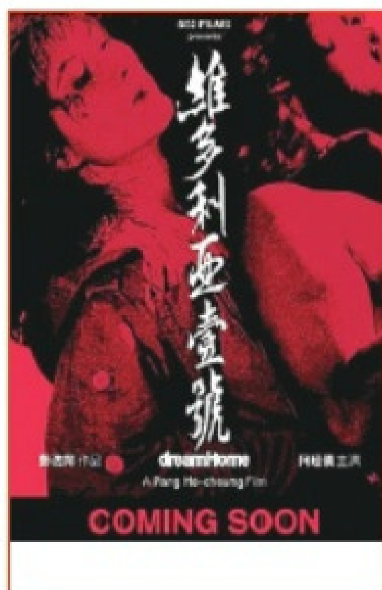
罗宾汉
Robin Hood

本片是《角斗士》导演雷德利·斯科特和主演罗素·克劳的再度合作，此次角斗场在英国，而角斗士则是绿林好汉罗宾汉。故事开始于罗宾汉跟随英王查理的军队对抗法国，当战争结束，他从战场返回家乡诺丁汉的时候，发现这里被腐败的官员、沉重的赋税折腾得不像样子。在凯特·布兰切特所饰演的玛丽安的鼓励与支持下，罗宾汉聚集起受压迫的民众，开始了他漫长的反抗之旅。



不朽
L'immortel

本片投资为2200万欧元，由吕克·贝松旗下的欧罗巴电影公司出品，让·雷诺主演。担任导演的理查·拜瑞是法国著名导演，他同时也是一位编剧、演员和歌手，曾在《你丫闭嘴》中客串警官，在本片中他则是主要演员之一。影片根据法国20世纪70年代末的一起真实事件改编，讲述了让·雷诺扮演的男主角在告别漫长混乱的马赛黑手党生涯后，开始享受平静的普通家庭生活，直到三年后遭到伏击。奇迹般生还的他，被迫再次走上复仇之路，揭开事情的真相。



维多利亚壹号
Dream Home

这是人称“怪鸡”的香港导演彭浩翔的最新一部影片，一部打定主意朝着“限制级”目标而拍摄的影片。澳门赌王何鸿燊之女何超仪为此片投资2000多万港元，并亲自担任女一号郑丽嫦。故事中，郑从小就梦想长大能给家人买所好房子，于是拼命工作，干多份兼职，甚至冒险偷卖公司资料，好不容易攒够了首期，为维多利亚壹号的一个单位付了订金，却遇到香港楼市飚升。郑无力支付高额房款，向男友借钱被拒绝。她意识到无论再怎么努力，也不能如愿以偿，于是精神崩溃，成为杀人碎尸的女魔头。



《Here Lies Love》
David Byrne/Fatboy Slim

这是传奇乐队Talking Heads 的主脑David Byrne联同Fatboy Slim推出的一套概念专辑，以菲律宾前第一夫人伊美黛那传奇且具争议的一生为灵感创作，专辑的封面就是这位女性。助阵歌手包括Florence 、The Machine、Tori Amos、Martha Wainwright、Róisín Murphy、Alice Russell、Sia、Santigold 及My Brightest Diamond 等，阵容相当奢华。音乐天才David Byrne从来不怕改变，在他的带领下，Talking Heads 在朋克、新浪潮、后朋克、艺术摇滚、实验音乐等多种音乐风格内游刃有余地自如穿梭，此次与Big Beat代表人物Fatboy Slim的合作，加上这样一张封面，不知道又会鼓捣出何种“概念”。

北美PC游戏销量榜

（2010年4月5日～4月11日）
数据来源：Direct2Drive

名次	中文名	英文名	开发商
1	战地——叛逆连队2	Battlefield: Bad Company 2	DICE
2	使命召唤——现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Infinity Ward
3	骑马与砍杀——战团	Mount & Blade: Warband	Taleworlds
4	正当防卫2	Just Cause 2	Avalanche Studios
5	工人物语7——王国之路	The Settlers 7: Paths to a Kingdom	Blue Byte
6	工人物语7——王国之路（黄金版）	The Settlers 7: Paths to a Kingdom - Gold Edition	Blue Byte
7	战锤40K——战争黎明 II 之混沌崛起	Warhammer 40,000: Dawn of War II Chaos Rising	Relic
8	就在眼前	Plain Sight	Beatnik Games
9	反恐精英——起源	Counter-Strike: Source	Valve Software
10	铅与黄金——西部狂野之争	Lead and Gold: Gangs of the Wild Wes	Fatshark

韩国网吧游戏排行榜

（截至2010年4月15日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	18.91%
2	突袭	Sudden Attack	11.19%
3	星际争霸——母巢之战	StarCraft: Brood War	9.25%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.88%
5	天堂	Lineage	6.79%
6	魔兽世界	World of Warcraft	5.54%
7	特种部队	Special Force	4.64%
8	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.64%
9	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	3.53%
10	天堂 II	Lineage II	3.33%



思考的乐趣

■榜评人 Psychoo

榜单上《工人物语》这四个字最吸引我，原来都出到7了啊……我不是这个系列的拥趸，因为我没有适合策略类游戏的大脑回路，好吧说白了就是我有点傻，我说出来了，说出来了！怎么了！犯法吗！

但是我一直很尊重这类游戏，因为我觉得电子游戏应该多样化，都是车枪球也没意思，所以看到《工人物语》能出到7并且顺利上榜，有一种“虽然不关我事，但这样真不错”的心情。我把游戏分为两类，一类是更强调视觉、听觉的官能游戏，比如车枪球、动作游戏等，当然并不是说这类游戏就是纯粹的“QTE合集”，而是相比思考性的内容来说，更强调视觉、听觉上的游戏体验，比如良好的打击感、高潮处的交响乐或者赫然出现在眼前的超大Boss，更多的是游戏“向外”的表现。第二类游戏就是《工人物语》《文明》这样的，这种游戏虽然也在一代一代地增强画质，但游戏核心则放在玩家“脑部”，你需要规划、统筹一些东西，更多的是“排兵布阵”的乐趣，我不是说这种乐趣就要更上等，只是和前者确实有些区别，更多的是玩家“向内”的表现。

如果说前者给玩家带来的更多是“物理”层面的乐趣，那么后者则是“思考”的乐趣。王小波说过这样一句话，“能够带来思想快乐的东西，只能是人类智慧至高的产物”。尽管话中“思想快乐”和“思考乐趣”不能划上等号，但在某些方面却是共通的。尽管现阶段游戏不可能给玩家提供一个无边无际的思考“平台”，但还是尽可能地去模拟出一个足够供你大脑“驰骋”的世界。

刚才和朋友谈到这期榜单，朋友表示尽管曾经沉迷过前三代，但和我一样不知道《工人物语》都出到了7，过了一会儿，他说，我去找个6代玩儿玩儿。

2010年度

大众软件读者调查活动

即将启动

15年来，《大众软件》以读者需求为准则，致力于电脑应用与娱乐知识的普及传播事业，促进了中国IT产业及电脑娱乐产业的蓬勃发展。

8年来，每年一度的《大众软件》读者调查活动，广泛了解读者对中国IT产业及电脑娱乐产业的最直接需求。

2010年度《大众软件》读者调查活动，再次欢迎您的参与！

将您对中国IT产业及电脑娱乐产业的看法告诉我们，让我们一起将《大众软件》办得更好！

丰厚的奖品等待您！

敬请关注

2010年度《大众软件》读者调查活动

读者调查

大众软件2010年度

邮发代号：082-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN